게·임·파·워

GAME POWER

새 천년 이끄는 프리미엄 비디오 게임전문지

하드웨어 기획
PS패밀리의 최신 하드웨어
PSone은 무엇인가?

스퀘어가 만드는 또 하나의 야심작
바운서

The Bouncer バウンサー

파워특보
- 멕스미스 런=딤 PS2
- motogp PS2
- 사일런트 스코프 PS2/DC
- 헌드레드 소드 DC
- 포켓몬스타디움 금·은 N64
- 테일즈 오브 판타지아 -흉내내기 던전- GB

완벽 가이드북
파이널 판타지 IX



9
SEPTEMBER 2000



본지공략
- PS J리그 위닝 일레븐 2000
- PS2 실황파워풀 프로야구 7
- PS 비시바시 스페셜 3 스텝챔프
- ARC 펌프 잇 업 3rd OBG

별책부록

본지에서도! 부록에서도 만나는 최신게임 공략

GO! POWER 공략왕
- PS 페르소나2 -벌-
- DC 수도고 배틀 2
- PS2 스캔들
- DC 스트리트 파이터 3 3rd strike
- DC 젯 셋 라디오
- DC 로도스도 전기

ABC
부수공사기구 한국ABC가입
9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

GAME POWER

완벽 가이드북



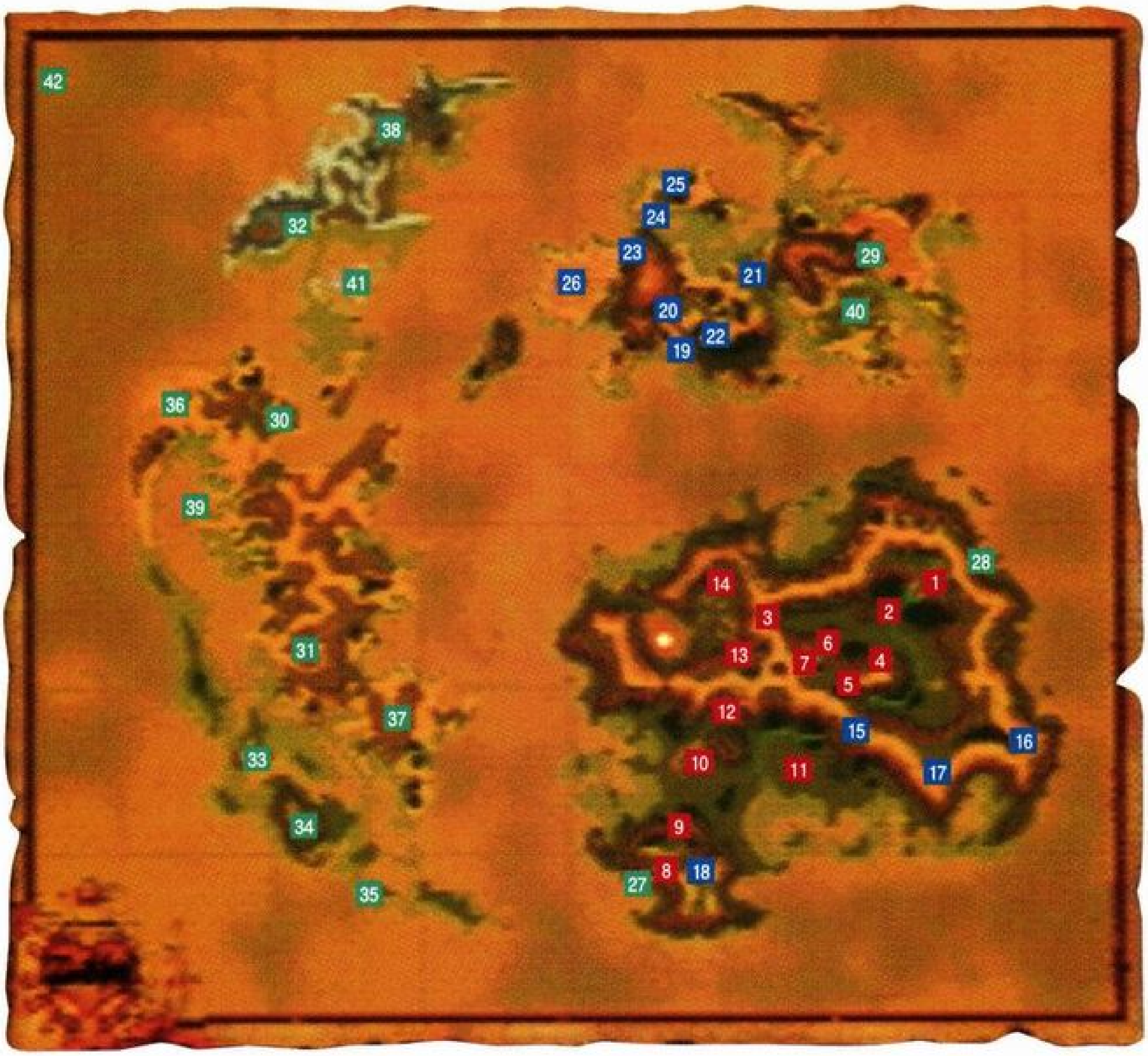
FINAL FANTASY IX

9월호

September 2000

특별부록

World Map



Disc 1

1 알렉산드리아
2 마의 숲
3 북게이트
4 얼음의 동굴
5 얼음의 동굴
6 전망대
7 다리
8 린드블룸
9 린드블룸 지룡의 문
10 쿠족의 늪
11 초코보의 숲
12 기자마르크의 동굴
13 기자마르크의 동굴
14 블루메시아

Disc 2

15 남게이트
16 쿠완의 동굴
17 트레노
18 피나클록스
19 포실 루
20 콘데아 파타
21 쿠족의 늪
22 흑마도사의 마을
23 콘데아 파타 산길
24 콘데아 파타 산길
25 마다인 사리
26 이파의 나무

Disc 3

27 린드블룸 항구
28 알렉산드리아 항구
29 데저트엠프레스
30 쿠족의 늪
31 우이유벨
32 에스트 가자
33 쿠족의 늪
34 다게레오
35 초코보의 하구
36 이파의 고성
37 바람의 사당
38 불꽃의 사당
39 물의 사당
40 지맥의 사당
41 빛나는 섬
42 초코보의 파라다이스

Contents

기본편

캐릭터 …… 2
기본진행 …… 6
전투 …… 8

데이터

어빌리티 …… 9
장비 …… 10
소모아이템 …… 13
장비합성 …… 14

스토리

Disk 1(알렉산드리아) …… 15
Disk 2(변경의 남 게이트) …… 33
Disk 3(알렉산드리아) …… 52
Disk 4(이파의 나무) …… 67

비밀편

Disk 1 …… 71
Disk 2 …… 73
Disk 3 …… 73
Disk 4 …… 75

카드게임 …… 76

공략 후기 …… 79

Melodies of Life

(飛ぶ鳥の向こうの空へ)

あてもなく彷徨っていた
기댈 곳도 없이 방황했고
手がかりもなく探しつづけた
실마리도 없이 찾아 헤맸어
あなたがくれた思い出は
당신이 안겨준 추억은
心を癒す歌にして
마음을 어루만져주는 노래가 되어
約束をすることもなく
약속도 없고
交わす言葉も決めたりもせず
한 마디 말도 없지만
抱きしめそして確かめて
서로를 안고 확인했으니까
君は二度と歸らん
너는 이제 돌아오지 않지만
記憶の中の手を振るあなたは
기억 속에서 손 흔드는 당신은
私の名を呼ぶことができるの
내 이름을 부를 수 있잖아
あふれるその涙を輝き勇氣にかえて
방울진 그 눈물을 빛나는 용기로 바꾸어
命は續く
삶은 계속되고
夜をこえ歌を歌うこともない
밤새 노래하지도 않을
明日へと續く
내일로 이어져

飛ぶ鳥の向こうの空へ
날아가는 새 저편의 하늘에
いくつの記憶預けたものを
몇 개의 기억을 맡긴 것을
はかない希望も夢も
끝없는 희망도 꿈도
とどかぬ場所に忘れて
닿지 않는 곳에서 잊어버리고
めぐり合うのは偶然といえるの
만남은 우연이라 말하고
別れる時が必ず來るのに
헤어짐은 반드시 찾아오지만
消え逝く運命でも君が生きている限り
이미 사라진 운명이라도 네가 살아있는 한
命は續く
삶은 계속되고
永遠にその力の限り
영원히 그 힘이 있는 한
何處までも
어디까지나
私が死のうとも君が生きている限り
내가 죽어도 네가 살아있는 한
命は續く
삶은 계속되고
永遠にその力の限り
영원히 그 힘이 있는 한
何處までも續く
언제까지나 계속될 거야

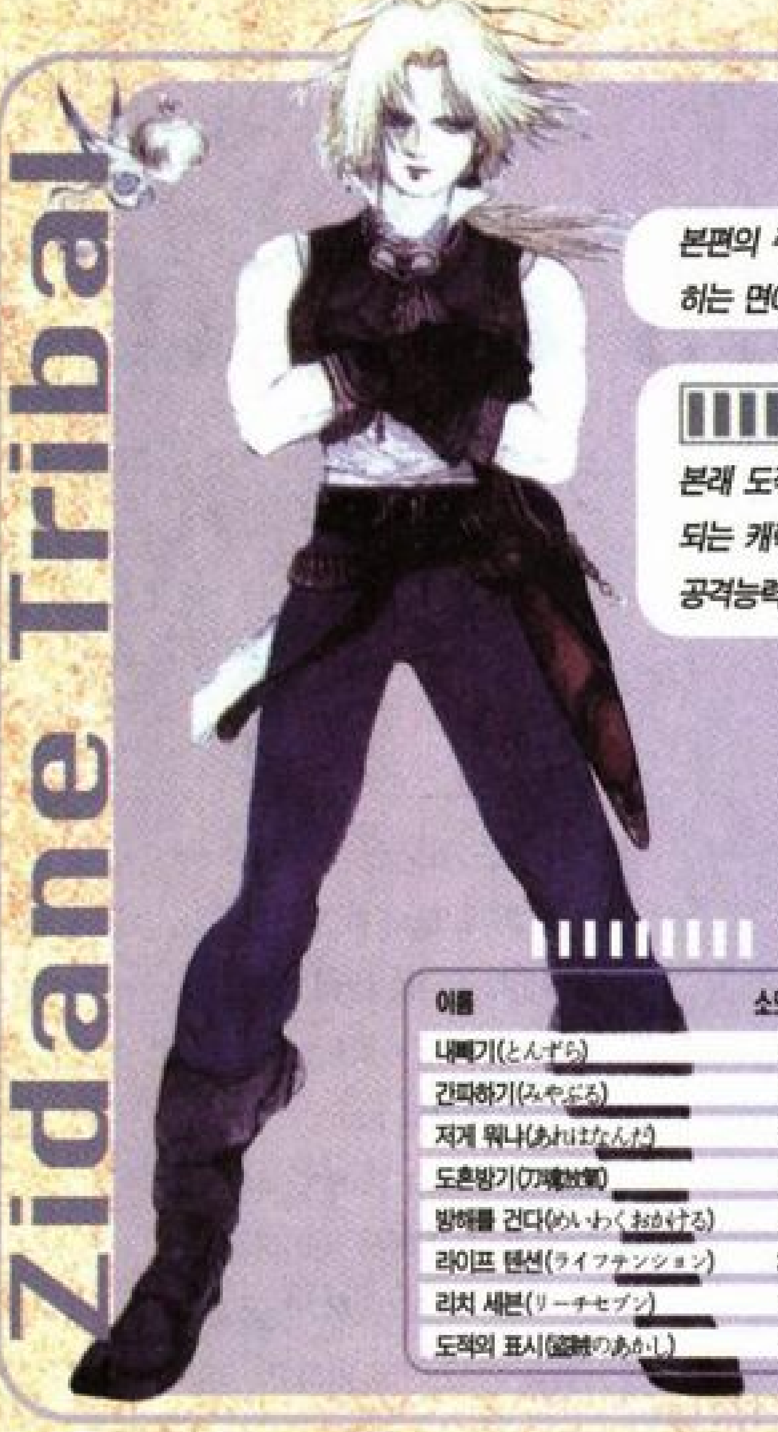
FINAL FANTASY IX

제작사 스퀘어 **장르** RPG **발매일** 7월 7일 **발매가** 6,800엔

공략: 홍아저씨, 소년 X

Characters

Zidane Tribal



지탄 트라이벌

본편의 주인공. 도적단 출신의 소년으로, 언제나 자신의 감정에 솔직한 직선적 성격의 소유자. 다소 여자를 밝히는 면이 있지만 처음 알렉산드리아 성에서 가넷을 만난 이후 그의 머릿속에는 온통 가넷로 가득 차버렸다.

전투팁

본래 도적 캐릭터인 만큼 민첩성이 전 캐릭터 중에서 가장 높다. 공격력·방어력도 톱클래스라 가장 의지하게 되는 캐릭터. 사용할 수 있는 무기도 가장 많아 빠른 성장을 보여준다. 마법은 사용할 수 없지만, 뛰어난 직접 공격능력은 큰 힘이 된다. 훔치기 커맨드를 사용할 수 있는 유일한 캐릭터이지만 훔치기의 확률은 꽤 낮다.

캐릭터 전용 커맨드

훔치다(ぬすむ)	적이 소지하고 있는 아이템을 훔쳐내는 기술
비기(秘技)	지탄전용 액션 어빌리티를 사용한다
뒷기술(裏技)	트랜스 전용 커맨드로 강력한 특수기를 사용한다

비기 리스트

이름	소모MP	효과
내빼기(とんずら)	0	특정의 적 이외의 전투에서 확실히 도망
간파하기(みやぶる)	0	대상의 적에게 훔칠 수 있는 아이템을 확인
저게 뭐냐(あれはなんだ)	2	선제공격 상태가 된다
도혼방기(刀魂放棄)	6	칼에 숨겨진 힘을 끌어낸다
방해를 건다(めいわくおかける)	4	적·아군 하나에 방해
라이프 텐션(ライフテンション)	32	자신이 희생하여 아군 전체의 HP와 MP를 완전회복
리치 세븐(リーチセブン)	6	랜덤으로 물리 데미지
도적의 표시(盗賊のあかし)	8	훔친 횟수×속도/2의 데미지

뒷기술 리스트

이름	소모MP	효과
프리 에너지(フリーエナジー)	10	적 하나에 무속성 데미지
타이달 프레임(タイダルフレイム)	12	적 전체에 무속성 데미지
스쿠프 아웃(スクープアウト)	14	적 하나에 무속성 데미지
시프트 브레이크(シフトブレイク)	16	적 전체에 무속성 데미지
스트라 서클 5(ストラサークル5)	24	적 하나에 무속성 데미지
밀 트위스터(ミールツイスター)	32	적 전체에 무속성 데미지
솔루션 9(ソリューション9)	48	적 하나에 무속성 데미지
그랜드리살(グランドリーサル)	60	적 전체에 무속성 데미지

2

대거

본명은 가넷 틸 알렉산드로스 7세. 알렉산드리아 왕국의 왕녀로, 자신의 의사와 관계없이 흘러가는 궁중생활에 무료함을 느끼고 성을 빠져 나온 당돌한 아가씨. 이후 대거라는 이름을 사용하며 평범한 소녀처럼 행동하려 하지만, 보통 사람과 다른 가치관이 곳곳에서 눈에 들어온다.

전투팁

일행에서는 백마도사 겸 소환술사로 맹활약한다. 특히 게임 초·중반에 그녀가 파티에서 이탈하면 당장 회복문제로 앞이 막막해 질 정도. 어디까지나 마법으로 말하는 캐릭터이기 때문에 직접공격은 전혀 기대할 수 없다. 에코와 비교한다면 백마법보다 소환 쪽으로 기울어있으며 결정적으로 호리가 없기 때문에 에코보다 효율이 떨어진다.

캐릭터 전용 커맨드

소환(召喚)	소환수를 소환한다
백마법(白魔法)	백마법을 사용한다
환수(幻獣)	트랜스 전용 기술로 해당 소환수가 계속해서 공격한다

소환

이름	소모MP	효과
시바(シヴァ)	24	적 전체에 얼음 속성 데미지
이프리트(イフリート)	26	적 전체에 불 속성 데미지
라무(ラムウ)	22	적 전체에 번개 속성 데미지
아트모스(アトモス)	32	적 전체에 HP최대치의 절반 데미지
오딘(オーディン)	28	적 전체에 즉사
리바이어선(リヴァイアサン)	42	적 전체에 물 속성 데미지
바하무트(バハムート)	56	적 전체에 무속성 데미지
아크(アーク)	80	적 전체에 암흑 속성 데미지

백마법

이름	소모MP	효과
케알(ケアル)	6	HP 소회복
케알라(ケアルラ)	10	HP 중회복
케알가(ケアルガ)	22	HP 대회복
레이즈(レイズ)	8	전투불능 회복
라이브라(ライブラ)	4	적·아군 하나의 HP, MP, 약점 파악
포이즈나(ポイゾナ)	4	적·아군 하나의 독·맹독 치료
스토나(ストナ)	8	적·아군 하나의 석화·서서히 석화 치료
셸(シェル)	6	적·아군 하나의 마법방어력 상승
프로테스(プロテス)	6	적·아군 하나의 물리방어력 상승
사이레스(サイレス)	8	적·아군 하나 혹은 전체에 침묵
미니멈(ミニマム)	8	적·아군 하나 혹은 전체에 소인화
리플레크(リフレク)	6	적·아군 하나에 마법반사
컨퓨(コンフュ)	8	적·아군 하나 혹은 전체에 혼란
버서크(バーサク)	6	적·아군 하나 혹은 전체에 광전사화
브라인(ブライン)	6	적·아군 하나 혹은 전체에 암흑
레비테트(レビテト)	6	적·아군 하나 혹은 전체에 부유

Dagger





Vivi Ornitier

비비 오르니티아

마음 약한 소년. 괴이한 외모 때문에 사람들에게 배척받아온 탓인지 의기소침한 성격이다. 스스로의 존재에 대해 전혀 자신감 없는 그였지만, 동료들과 함께 여행하면서 조금씩 활발한 소년의 모습을 찾아간다. 파티의 마스코트 격인 존재.

전투팁

비비는 강력한 흑마법을 구사하는 흑마도사이다. 초반에 사용할 수 있는 마법들은 위력도 고만고만하고 연출도 초라하지만, 후반으로 가면서 익히게 되는 '가'급의 속성마법과 플레어 등은 매우 강력하다. 단, 백마법 이상으로 MP소모가 큰 것들이 대부분이라 MP관리에 신경써야 한다.

캐릭터 전용 커맨드

흑마법(黒魔法)	흑마법을 사용한다
모으다(ためる)	마법력을 모아 마법의 위력을 상승시킨다
더블 흑마법(W黒魔法)	트랜스 기술로 한번에 흑마법을 2번 연속 사용한다

흑마법

이름	소모MP	효과
파이어(ファイア)	6	적·아군 하나 혹은 전체에 불 속성의 작은 데미지
파이라(ファイラ)	12	적·아군 하나 혹은 전체에 불 속성의 중간 데미지
파이가(ファイガ)	24	적·아군 하나 혹은 전체에 불 속성의 큰 데미지
브리자드(ブリザド)	6	적·아군 하나 혹은 전체에 얼음 속성의 작은 데미지
브리자라(ブリザラ)	12	적·아군 하나 혹은 전체에 얼음 속성의 중간 데미지
브리자가(ブリザガ)	24	적·아군 하나 혹은 전체에 얼음 속성의 큰 데미지
썬더(サンダー)	6	적·아군 하나 혹은 전체에 벼락 속성의 작은 데미지
썬더라(サンダラ)	12	적·아군 하나 혹은 전체에 벼락 속성의 중간 데미지
썬더가(サンダガ)	24	적·아군 하나 혹은 전체에 벼락 속성의 큰 데미지
슬리플(スリプル)	6	적·아군 하나 혹은 전체에 수면
슬로우(スロウ)	6	적·아군 하나의 행동을 느리게 한다
스톱(ストップ)	8	적·아군 하나의 행동을 정지
포이즌(ポイズン)	8	적·아군 하나에 독 속성 데미지
바이오(バイオ)	18	적·아군 하나에 독 속성 데미지
아스필(アスピル)	2	적·아군 하나의 MP 흡수
드레인(ドレイン)	14	적·아군 하나의 HP 흡수
그라비데(グラビデ)	18	적·아군 하나 혹은 전체의 HP 반감
데스(デス)	20	적·아군 하나에 즉사
브레이크(ブレイク)	18	적·아군 하나에 석화
워터(ウォータ)	22	적·아군 하나 혹은 전체에 물 속성 데미지
코메트(コメット)	16	적 하나에 무속성 데미지
메테오(メテオ)	42	적 전체에 무속성 데미지
플레어(フレア)	40	적·아군 하나에 무속성 데미지
지하드(ジハード)	72	적과 아군 전체에 암흑 속성 데미지

아델버트 스타이너

Adelbert Steiner

전투팁

직접공격에 관해서는 파티 내 최강이다. 특히 중반에 등장하는 검기 '암흑검'의 파괴력은 가히 압권. HP도 높고 방어력도 믿을 만해서 '보호하기'를 장비시키면 든든한 총알받이 노릇을 톡톡히 해준다. 비비와 같은 파티에 있으면 비비가 익히고 있는 마법에 따라 합체기 '마법검'을 사용할 수 있다. 트랜스시에는 공격력, 방어력이 높아지고 검기의 성공확률이 높아진다.

알렉산드리아 왕국의 기사단장인 그는, 가넷과 알렉산드리아에 대한 충성이 모든 판단에 앞선다. 일행과 함께 행동하면서도 오로지 가넷의 신변에 대한 걱정뿐. 게다가 거짓을 모르는 성격이라 늘 손해를 본다.





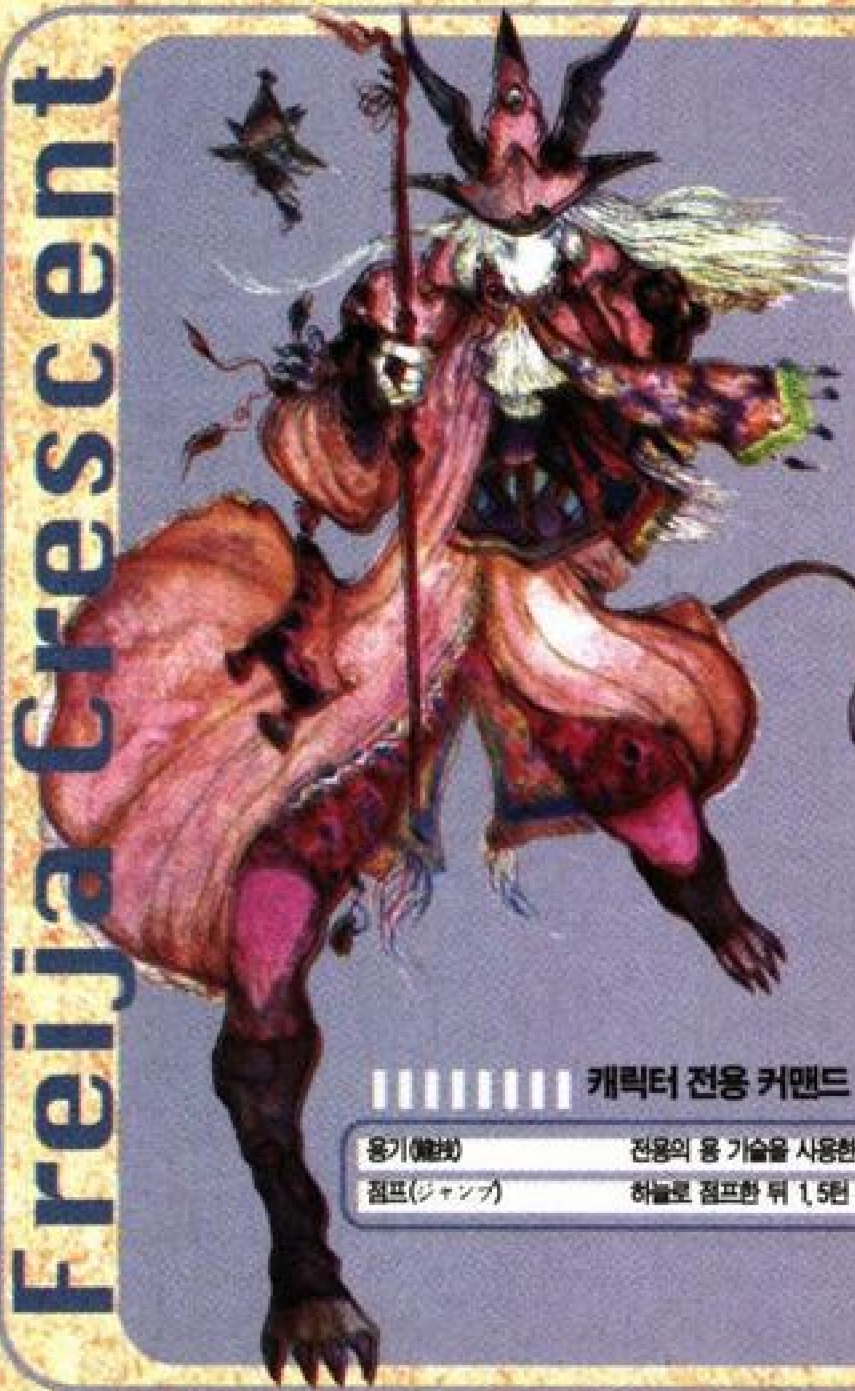
검기

이름	소모MP	효과
암흑검(暗黒剣)	-	자신의 HP를 소모하여 적 하나에 암흑 속성의 데미지
차액의 검(サガク剣)	-	적 하나에 자신의 최대HP와 현재HP의 차이만큼 데미지
발도술(いあいぬき)	-	적 하나를 즉사
파워 브레이크(パワーブレイク)	-	적 하나의 공격력 저하
아머 브레이크(アーマーブレイク)	-	적 하나의 방어력 저하
멘탈 브레이크(メンタルブレイク)	-	적 하나의 마법방어력 저하
매직 브레이크(マジックブレイク)	-	적 하나의 마법공격력 저하
돌격(突撃)	-	아군 전체가 '공격' 커맨드 실행
뇌명검(雷鳴剣)	-	적 하나에 벼락 속성 공격
스톡 브레이크(ストックブレイク)	-	적 전체에 물리 데미지
크라임 해저드(クライムハザード)	-	적 전체에 무속성 데미지
쇼크(ショック)	-	적 하나에 물리 데미지

캐릭터 전용 커맨드

검기(剣技)	스타이너 전용. 검 기술을 사용한다
마법검(魔法剣)	비비의 흑마법을 이용해 마법검을 사용한다

Freija Crescent



프레이야 크레센트

언제나 냉정하고 침착하여 파티의 큰 힘이 되어 주는 인물. 그러나 사실은 자신이 의지할 수 있는 연인 프라트레이를 찾아 세계를 돌아다니는, 마음 약한 여성의 면모도 가지고 있다.

전투팁

공격력 자체는 지탄이나 스타이너 등에 밀리지만, 용기사의 스페셜 어빌리티 '점프'로 극복할 수 있다. 점프 중에는 공격을 받지 않는다는 장점도 있기 때문에 거의 공격명령을 대체하게 된다. 아군 모두에게 리제네를 걸어주는 '레제의 바람'과 적의 MP를 무한하게 흡수할 수 있는 '화이트 드로우' 덕분에 보조캐릭터로 가장 적합한 캐릭터이다. 트랜스 후에는 점프 공격시 트랜스가 끝날 때까지 하늘에서 계속 공격한다.

캐릭터 전용 커맨드

용기(竜技)	전용의 용 기술을 사용한다
점프(ジャンプ)	하늘로 점프한 뒤 1.5턴 후 공격한다

비기 리스트

이름	소모MP	효과
용검(竜剣)	10	적 하나의 HP와 MP에 데미지
레제의 바람(レーゼの風)	12	아군 전체에 리제네
육룡(六竜)	28	무슨 일이 일어날지 모른다
화이트 드로우(ホワイトドロー)	36	아군 전체의 MP 회복
루나(ルナ)	12	아군 · 적 전체에 버서크
앵화광소(桜華狂咲)	42	적 전체에 무속성 데미지
용의 문장(竜の紋章)	16	쓰러트린 적 수의 제곱만큼 데미지
드래곤 브레스(ドラゴンブレス)	?	적 전체의 HP 저하

4

쿠이나 쿠엔

청마법 리스트

이름	소모MP	효과	러닝 가능 몬스터
고블린 펀치(ゴブリンパンチ)	4	적 하나에 무속성 데미지	고블린, 고블린메이지
레벨5 데스(レベル5デス)	20	레벨이 5의 배수인 적에게 즉사	리치
레벨4 호리(レベル4ホーリー)	22	레벨이 4의 배수인 적에게 호리	페더서클
레벨3 데프레스(レベル3デフレス)	12	레벨이 3의 배수인 적의 방어력 저하	라미아, 그랜드드래곤
아쿠아 브레스(アクアブレス)	14	적 전체에 물 속성 데미지	사하긴
마이티 가드(マイティーガード)	64	아군 전체에 셸, 프로테스	마이코니드
마트라 매직(マトラマジック)	8	적 · 아군 하나의 HP를 1로 만든다	지그날
썩은 입김(くさい息)	16	적 하나에 혼란, 암흑, 독, 슬로우, 미니멈	몰볼
리미트 글러브(リミットグローヴ)	10	적 · 아군 하나에 무속성 공격	가르브레퍼스
침 천개(はりせんぼん)	8	적 하나에 1000의 데미지	사보텐더
밤(夜)	14	적 · 아군 전체에 수면	스케어몬스터
트위스터(ツイスター)	22	적 전체에 바람 속성 공격	아바돈
어스쉐이크(アースシェイク)	20	적 전체에 땅 속성 공격	아다만타이마이
천사의 간식(天使のおやつ)	4	아군 전체에 만능약 사용	안개의 마물
개구리 떨어뜨리기(カエルおとし)	10	잡은 개구리 수×레벨의 데미지	기간토드
화이트 윈드(ホワイトウインド)	14	아군 전체의 HP 회복	그리폰
베니쉬(バニッシュ)	8	투명화하여 마법 이외의 공격 회피	스퀴드라켄
브레이즈(ブレイズ)	16	적 하나에 프리즈	키마이라
마스터드 봄(マスタードボム)	10	적 하나에 히트	마리리스
매직해머(マジックハンマー)	2	적 하나의 MP에 데미지	매직바이스
펌프킨헤드(パンプキンヘッド)	12	적 · 아군 하나에 자신의 최대HP와 현재HP 차이만큼 데미지	레디버그, 헤지혹파이
죽음의 룰렛(死のルーレット)	18	적과 아군 전체중 랜덤으로 1인 즉사	벡트아이즈
리레이즈(リレイズ)	14	전투불능시 레이즈 발동	캐리온웜, 켈베로스

오로지 먹을 것만 좋아하며 먹기 위해 살아가는 쿠이나. 언제부터인가 자신에게 먹을 것을 빼면 무엇이 남는가 생각하기 시작하게 되었으며, 자신의 의미를 찾아 여행한다.



Quina Quen

전투팁

청마법과 전사계 캐릭터의 중간형이다. 청마법을 러닝하는 법은 이전까지의 시리즈와 달라서, HP가 1/8이하인 적을 쿠이나의 커맨드 '먹다'로 먹으면 몬스터에 따라 정해진 청마법을 배우게 된다. 사용할 수 있는 무기가 적어 성장이 느리다는 것이 흠이지만 청마법이 꽤 강력하기 때문에 잘 사용하면 쓸만한 캐릭터이다.

캐릭터 전용 커맨드

먹다(たべる)	적을 먹어 청마법을 배울 수 있다
청마법(青魔法)	알고 있는 청마법을 사용한다
조리(料理)	트랜스 기술로 HP가 1/4이하만 되어도 먹을 수 있다



Eiko Carol

에코 캐롤

고대 소환사 일족의 생존자로, 조숙한 탓인지 생각이 깊고 명철한 판단력을 가지고 있다. 어려서부터 주위에는 모그리들 밖에 없었기 때문에 외로움을 많이 탄다. 지탄에게 마음을 두고 대거에게 라이벌 의식을 불태우는 귀여운 꼬마 아가씨.

전투팁

에코는 대거와 같은 백마도사 겸 소환술사이다. 장비도 상당 부분 공유하며, 전체적인 성격도 유사하다. 소환마법의 경우 대거와 다른 소환술을 사용하며 백마법은 반 이상이 같은 것이다. 소환사의 성격보다 백마도사의 성격이 짙으며 아레이즈와 호리 덕분에 대거보다도 사용 효율이 높다. 호리의 공격력이 매우 높아졌기 때문에 호리와 회복용으로만 사용해도 충분하다.

캐릭터 전용 커맨드

소환(召喚)	소환수를 소환한다
백마법(白魔法)	백마법을 사용한다
더블 백마법(W白魔法)	트랜스 전용 기술로 한번에 2번 연속 백마법을 사용한다.

백마법

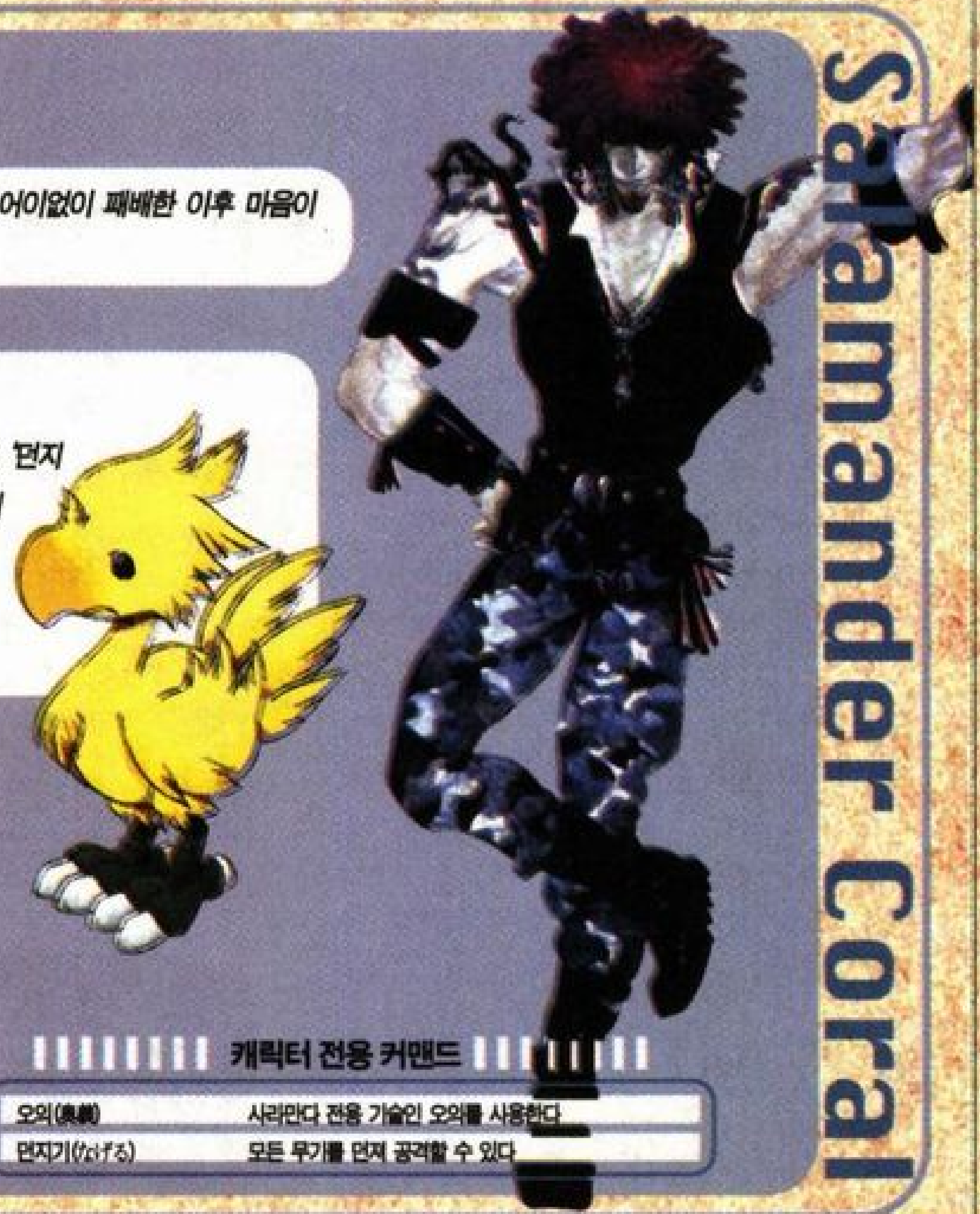
이름	소모MP	효과
케알(ケアル)	6	HP 소회복
케알라(ケアルラ)	10	HP 중회복
케알가(ケアルガ)	22	HP 대회복
리제네(リジェネ)	14	적 · 아군 하나의 HP를 지속적으로 회복
레이즈(レイズ)	8	전투불능 회복
아레이즈(アレイズ)	24	전투불능 회복과 동시에 HP 완전회복
포이즈나(ポイゾナ)	4	적 · 아군 하나의 독 · 맹독 치료
스토나(ストナ)	8	적 · 아군 하나의 석화 · 서서히 석화 치료
에스나(エスナ)	20	적 · 아군 하나의 여러 가지 상태이상 치료
셸(シェル)	6	적 · 아군 하나의 마법방어력 상승
프로테스(プロテス)	6	적 · 아군 하나의 물리방어력 상승
헤이스트(ヘイスト)	8	적 · 아군 하나의 행동을 빠르게 한다
사일레스(サイレス)	8	적 · 아군 하나 혹은 전체에 침묵
미니멈(ミニマム)	8	적 · 아군 하나 혹은 전체에 소인화
리플레크(リフレク)	6	적 · 아군 하나에 마법반사
레비테트(レビテト)	6	적 · 아군 하나 혹은 전체에 부유
디스펠(デスペル)	16	적 · 아군 하나의 마법효과 소멸
페이스(フェイス)	14	적 · 아군 하나의 물리공격력 상승
쥬엘(ジュエル)	4	적에게서 원석을 탈취
호리(ホーリー)	36	적 · 아군 하나에 신성 속성 데미지

소환

이름	소모MP	효과
카벙클(カーバンクル)	24	적 · 아군 전체에 리플레크
펜릴(フェンリル)	30	적 전체에 땅 속성 데미지
피닉스(フェニックス)	32	적 전체에 불 속성 데미지, 아군 전체의 전투불능 회복
마딘(マディーン)	54	적 전체에 성 속성 데미지

사라만다 코럴

Salamander Coral



오로지 힘이 전부라 믿어왔고 스스로의 힘에 자신이 있었던 사라만다지만, 지탄에게 어이없이 패배한 이후 마음이 흔들리고 있다.

전투팁

닌자와 몽크를 합쳐놓은 느낌의 사라만다. '오의' 중에서도 쓸만한 기술이 꽤 있고 '던지기'를 사용할 수 있기 때문에 회복과 보조, 공격 모두 활용할 수 있는 올라운드 캐릭터. 소생과 차크라, 오라만 잘 사용하면 전투를 매우 쉽게 이끌어 갈 수 있을 것이다. 보스전에서는 후열에 두고 윙 엣지나 라이징 선으로 공격하는 것이 효율적이다. 트랜스 때에는 오의의 사용범위가 전체로 확장된다.

오의

이름	소모MP	효과
차크라(チャクラ)	4	아군 하나의 HP와 MP 회복
돈 던지기(ぜになげ)	-	돈을 소모하여 적 하나에 무속성 데미지
오라(オーラ)	12	아군 하나에 리레이즈, 리제네
피래미 뒤집기(雑魚ちらし)	12	적 하나에 물리 데미지
저주(呪い)	12	적 하나를 어떤 속성에 대해 약화
소생(蘇生)	20	아군 하나의 전투불능상태 회복
그라비데 권(グラビデ拳)	20	적 하나에 HP에 따른 데미지
비공권(秘孔拳)	16	적 하나에 죽음의 선고

캐릭터 전용 커맨드

오의(奥義)	사라만다 전용 기술인 오의를 사용한다
던지기(なげる)	모든 무기를 던져 공격할 수 있다

기본적인 진행 FINAL FANTASY IX



기본 조작

버튼	필드, 메뉴, 마을에서 조작	전투에서 조작	탈것에서 조작
방향키	캐릭터 조작, 커서 이동	커서 이동, 방어, 체인지	방향결정, 수직, 수평이동
스타트	포즈	포즈	포즈
셀렉트	현재위치 표시, 헬프 윈도우의 표시	헬프 윈도우의 표시	맵 모드 변경
○	결정, 탈것에 타다, 조사	결정	마을로 들어간다
×	취소, 대시	취소	내리다, 던전으로 들어간다
□	카드배틀, 모그리를 부른다	누르고 있는 동안 메뉴 비표시	보물을 찾는다
△	메뉴 호출	다른 캐릭터로 변경	내부로 들어간다, 초코그래프 메뉴
L1, R1	카메라 좌우 회전	타겟의 전체, 개인변경	카메라 좌우 회전
L2	카메라 각도 고정	타겟 윈도우의 변경	카메라 각도 고정
R2	카메라 위치변경	L2와 함께 누르면 도주	카메라 위치변경

메인! 메뉴

언제든 △버튼으로 호출할 수 있다. 파티 운영 제반사항의 결정과 게임 환경을 설정하는 메뉴.

아이템(アイテム)

사용하다(つかう)
소모 아이템을 사용하는 메뉴. 먼저 사용할 아이템을 지정한 뒤 대상 캐릭터를 선택하면 된다. 포션, 에텔 등의 회복 아이템 사용시 전투 때보다 효과가 떨어지므로 주의.

정돈(せいとん)
자동정돈과 수동정돈을 선택할 수 있는데, 자동으로 정돈할 경우에는 자주 사용하게 되는 소모 아이템들이 앞쪽에 배치된다. 수동 정돈시에는 이동할 아이템을 선택한 후 이동할 자리를 지정해 주면 아이템의 위치가 바뀐다.

중요한 것(だいじなもの)
이벤트에 사용되는 아이템들을 열람한다.

어빌리티(アビリティ)

사용하다(つかう)
캐릭터가 익히고 있는 액션 어빌리티를 사용한다. 사용할 수 있는 것은 대거와 에코의 백마법 뿐으로, 기타 캐릭터의 경우에는 어빌리티 열람 용도로 쓰게 된다.

장비(そうび)
서포트 어빌리티를 장비한다. 마석의 최대치에 따라 장비할 수 있는 어빌리티가 결정되며 캐릭터의 레벨이 상승할 때마다 한계치가 증가한다.
어빌리티 장비에 필요한 마석의 양은 어빌리티 이름 옆에 표시된다.

장비(そうび)

장비(そうび)
무기와 방어구를 장비한다. 화면 왼쪽에 장비시 변화되는 능력치가 한눈에 들어온다.

최강(さいきょう)
능력치의 변화만을 고려하여 가장 강한 장비를 자동으로 장착한다. 편리하긴 하지만, 어빌리티를 효율적으로 익히기 위해서는 수동으로 장비하는 쪽이 낫다.

해제(はずす)
지정 장비를 해제한다. 대상은 방어구에 한정되며, 무기는 해제할 수 없다.

스테이터스(ステータス)

캐릭터의 각종 능력치를 확인할 수 있다. 결정버튼을 누르면 어빌리티를 확인할 수 있으며, L1/R1 버튼으로 이전/다음 캐릭터의 스테이터스 화면으로 전환된다.

대형(たいけい)

파티의 대형을 변경한다. 대상 캐릭터를 지정한 후 원하는 위치를 선택하면 캐릭터의 자리가 바뀌며, 한 캐릭터를 두 번 지정하면 전열에서 후열로, 혹은 후열에서 전열로 이동한다. 후열에 있을 경우 물리공격력이 반으로 줄지만 물리공격의 데미지도 반이 된다.

카드(カード)

현재 소지하고 있는 카드를 본다. 여러 장을 갖고 있는 카드는 L1, R1버튼을 누르면 다음 장으로 넘길 수 있다. 결정 버튼을 누르면 필요없는 카드를 버린다.

컨피그(コンフィグ)

진동설정, 메시지 스피드 등 제반 게임환경을 설정한다.

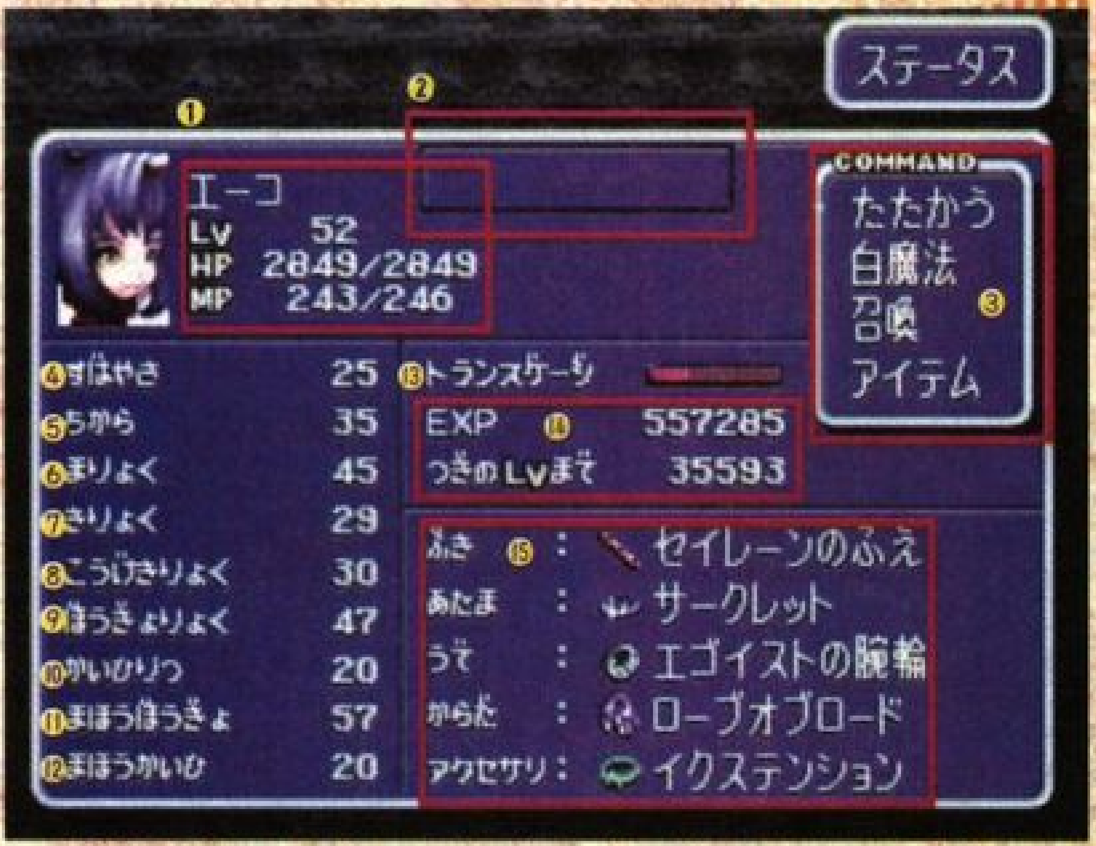




6

캐릭터의 능력화면

❶ 이름, Lv, HP, MP
❷ 이상상태 표시란
❸ 사용 커맨드
❹ 민첩성 : ATB게이지의 속도에 영향
❺ 힘 : 물리공격력에 영향
❻ 마력 : 마법공격력에 영향
❼ 기력 : 물리, 마법방어력에 영향
❽ 물리공격
❾ 물리방어
❿ 물리회피
⓫ 마법방어
⓬ 마법회피
⓭ 트랜스 게이지
⓮ 현재 경험치와 다음까지의 경험치
⓯ 장비중인 무기







…거짓말 하지마!!!

세이브 모그리

필드 곳곳에 있는 세이브 모그리는 회복과 데이터의 저장을 담당한다. 대부분 이벤트가 많은 마을이나 긴 던전, 특히 보스전을 앞둔 장소에 많이 존재하므로 안전을 위해 자주 저장하는 습관을 들이자. 또한 모그리에 따라서는 모그샵을 이용할 수 있는 경우도 있으니 한번쯤 체크해 보는 것이 좋다.



세이브(セーブ)

데이터를 저장한다. 월드맵을 제외하면 유일한 세이브 장소가 되므로, 가급적 자주 세이브하자.

텐트(テント)

텐트를 사용하여 전원의 HP, MP를 회복한다.

모그넷(モグネット)

모그리들끼리의 편지 배달의뢰를 접수하거나 배달중인 편지를 전달할 수 있다. 지탄에게 온 편지도 읽을 수 있는 경우가 있다.

모그샵(モグショップ)

각종 장비와 소모 아이템을 구입할 수 있다. 그다지 강력한 장비는 팔고 있지 않으니, 회복 아이템의 구입처 정도로 생각하자.



전투 FINAL FANTASY IX

기본 조작

기본 전투 메뉴는 일반공격과 캐릭터별 커맨드, 아이템으로 구성되어 있으며 방향키 상하로 메뉴 이동, ○버튼으로 결정, ×버튼으로 결정취소를 명령할 수 있다. 방향키를 좌로 하고 결정할 경우 대열 변경, 방향키를 우로 하고 결정으로 방어가 가능하다. 평상시에는 타겟 지정이 커서로 나타나지만 L2버튼을 누르면 타겟 윈도우가 뜨므로 보다 편하게 지정할 수 있다. 타겟 지정시 전체화, 단일화는 L1 · R1버튼으로 할 수 있다. L2+R2를 누르고 있으면 도주를 시도한다.

전투화면 구성



❶ 아군 캐릭터
❷ 아적 캐릭터
❸ 현재 선택중인 캐릭터
❹ 캐릭터와 HP, MP
❺ ATB 게이지
❻ 트랜스 게이지
❼ 커맨드
❽ 커서



ATB

Active Time Battle의 약자로, 보다 현실성있는 전투를 보여주는 시스템이다. 각각의 캐릭터는 화면 오른쪽 하단의 ATB 게이지가 찼을 때 커맨드를 입력할 수 있는데, 게이지가 차는 속도는 캐릭터의 민첩성에 비례한다. 즉, 민첩성이 높은 캐릭터일수록 보다 많이 행동할 수 있다는 것이다. 헤이스트 상태에서는 게이지가 차는 속도가 빨라지고 슬로우 상태에서는 느려지며 스톱 상태에서는 정지한다.

트랜스

데미지를 입을 때마다 조금씩 차는 트랜스 게이지가 가득 찼을 때, 캐릭터가 트랜스한다. 트랜스 상태가 되어 있는 동안은 모든 능력이 상승하며, 캐릭터에 따라서는 커맨드가 변경되거나 커맨드에 따른 효과가 변경된다. 일단 트랜스한 상태에서는 트랜스 게이지가 정지하고, 행동을 취할 때마다 일정량이 감소하여 게이지가 제로로 되면 트랜스가 해제되며, 트랜스 후 전투가 끝나도 트랜스 상태는 해제된다. 트랜스 게이지가 차는 양은 데미지의 양에 비례한다.

속성

전투시 큰 영향을 미치는 요소 중 하나인 속성. 속성의 상관관계를 제대로 파악하고 있으면 전투가 한결 쉬워진다.

속성	성격
불	얼음 속성의 적과 언데드에게 유효
얼음	불 속성의 적과 드래곤, 가끔 곤충과 거대한 적에게 유효
번개	물 근처의 적에게 유효
땅	날고 있는 적에게 통하지 않는다
물	불 속성의 적에게 유효
바람	날고 있는 적에게 유효
신성	암흑 속성의 적과 언데드에게 유효
암흑	신성 속성의 적에게 유효

상태이상

유해 스테이터스

전투시 일시적으로 발생하는 상태이상으로, 캐릭터에게 불리한 영향을 미친다. 전투가 종료되면 해제된다.

심볼	이름	효과
	혼란	조작 불가능해지며, 적 · 아군을 무차별 공격한다
	버서크	공격력은 상승하지만 조작 불가능해진다
	스톱	시간의 흐름이 멈춘다
	독	지속적으로 HP가 감소한다
	수면	잠들어 움직이지 않으며, 데미지를 받으면 깨어난다
	슬로우	ATB 게이지가 차는 속도가 느려진다
	히트	뜨거운 화염에 둘러싸여, 움직이려 하면 전투불능이 된다
	프리즈	꽁꽁 얼어서, 물리공격을 받으면 전투불능이 된다
	미니멈	소인이 되어 공격력과 방어력이 저하된다

지속 스테이터스

전투가 끝나도 치료되지 않는 상태이상이다.

심볼	이름	효과
	석화	돌이 되어 움직이지 않는다
	맹독	HP와 MP가 지속적으로 감소하며 움직일 수 없다
	바이러스	전투 종료시 경험치와 AP를 받지 못한다
	침묵	마법을 사용할 수 없다
	암흑	물리공격의 명중률이 저하된다
	방해	다른 캐릭터에게도 데미지를 받게 한다
	좀비	좀비상태가 되어 마법이나 아이템으로 회복할 수 없다.

유효 스테이터스

전투중 일시적인 스테이터스로, 유리한 효과를 준다.

심볼	이름	효과
	리레이즈	전투불능이 1회 자동으로 치료된다
	리제네	지속적으로 HP가 회복된다
	헤이스트	ATB 게이지가 차는 속도가 빨라진다
	레비테트	몸이 공중에 떠, 땅 속성의 공격을 받지 않는다
	쉘	마법방어력이 증가한다
	프로테트	물리방어력이 증가한다
	배니쉬	투명화하여 물리공격을 받지 않는다
	리플레크	일부를 제외한 마법을 반사한다

어빌리티

FINAL FANTASY IX

5편 이후 다시 부활한 어빌리티 시스템. 5편에서처럼 직업에 따라 어빌리티가 생겨나는 체계가 아니라 6에서 마석을 장비하면 얻을 수 있었던 것처럼 각각의 장비를 몸에 지니고 있으면 잠재된 어빌리티를 사용할 수 있게 된다. 처음에는 장비하고 있을 때만 어빌리티를 사용할 수 있지만, 전투에서 AP(어빌리티 포인트)를 얻어 각각의 어빌리티마다 정해진 AP를 채우면 직접 몸에 익히게 되고, 장비를 해제해도 언제든 사용할 수 있다. 액션 어빌리티와 서포트 어빌리티로 구분한다.

액션 어빌리티

전투시 혹은 필드에서 커맨드로 사용할 수 있는 어빌리티로, 서포트 어빌리티와 달리 장비해 주지 않아도 언제든 사용할 수 있다. 캐릭터 고유의 어빌리티로 정해진 것이 대부분이라 백마법(일부 제외) 외의 모든 액션 어빌리티는 특정 캐릭터 이외에는 장비할 수 없다. 자세한 어빌리티의 내용은 캐릭터 편을 참고하자.

서포트 어빌리티

액션 어빌리티와 달리, 장비하는 것만으로 언제나 효과를 발휘하는 어빌리티. 메뉴의 '어빌리티 장비'에서 장비하는 것이 서포트 어빌리티이다. 효과는 HP최대치 상승, 상태이상 회피 등 전투에 도움을 줄 수 있는 능력이 대부분. 서포트 어빌리티를 장비하기 위해서는 마석이 필요하며, 마석의 최대치는 레벨이 상승할 때마다 증가한다.

이름	사용 캐릭터	효과
언제나 리플레크(いつでもリフレク)	전원	전투시 리플레크 발동
언제나 레비테트(いつでもレビテト)	전원	전투시 레비테트 발동
언제나 헤이스트(いつでもヘイスト)	전원	전투시 헤이스트 발동
언제나 리제네(いつでもリジェネ)	전원	전투시 리제네 발동
주문(おまじない)	전원	전투시 리레이즈 발동
HP10%증가(HP10%アップ)	스프사	HP 최대치 10% 증가
HP20%증가(HP20%アップ)	지스프사	HP 최대치 20% 증가
MP10%증가(MP10%アップ)	프쿠에	MP 최대치 10% 증가
MP20%증가(MP20%アップ)	대비에	MP 최대치 20% 증가
여일의 마음(如一の心)	지스프사	물리공격 명중률 상승
졸기의 술(まどろみの術)	지스프	상대의 물리공격 명중률 저하
닌자의 가르침(忍者の教え)	지스프사	후열에서도 전열과 같은 공격력
MP소비공격(MP消費攻撃)	지스프쿠사	MP를 소비하여 공격력 상승
버드킬러(バードキラー)	지스프사	날으는 적에 대해 데미지 상승
벌레킬러(ムシキラー)	지스프사	곤충 타입의 적에 대해 데미지 상승
스톤킬러(ストーンキラー)	지스프사	돌 형태의 적에 대해 데미지 상승
언데드킬러(アンデッドキラー)	지스프사	언데드 타입의 적에 대해 데미지 상승
드래곤킬러(ドラゴンキラー)	프	드래곤족에 대해 데미지 상승
데빌킬러(デビルキラー)	지스프사	마족에 대해 데미지 상승
비스트킬러(ビーストキラー)	지스프사	짐승 형태의 적에 대해 데미지 상승
맨이터(マンイーター)	지스프사	인간 형태의 적에 대해 데미지 상승
하이 점프(ハイジャンプ)	프	점프 공격력이 상승한다
감정의 손길(目利きの手癖)	지	보다 좋은 아이템을 훔친다
길도 훔치기(ギルも盗む)	지	훔치기 발동시 돈도 훔친다
치료(いやしの)	대비쿠에사	공격 상대의 HP 회복

이름	사용 캐릭터	효과
추가효과발동(追加効果発動)	지비스프쿠사	무기에 잠재된 스테이터스 추가
겜블 방어(ギャンブル防御)	지프쿠사	방어력이 랜덤으로 변화
약사의 면허(薬師の免許)	대스프	약의 효과가 2배로 증가
리플레크 관통(リフレク貫通)	대비에	마법 사용시 리플레크 무시
리플레크 배로 되돌리기(リフレク倍返し)	비	리플레크로 마법 반사시 위력 배가
정신통일(精神統一)	대에	마법공격력을 상승시킨다
마법공격무속성화(魔法攻撃無属性化)	비	모든 마법 속성이 무시된다
소비MP반감(消費MP半減)	대비에	전투시 소비 MP 반감
마카로프 투법(マカロフ投法)	사	던지기 위력 상승
반사구숙지(反射区熟知)	사	차크라 효과 상승
만월의 마음가짐(満月の心構)	전원	트랜스하기 쉬워진다
카운터(カウンター)	지스프쿠사	물리공격을 받으면 반격
여자아이 보호하기(女の子をかばう)	지	여자아이 대신 공격을 받는다
막아주기(かばう)	스프사	아군대신 공격을 받는다
눈에는 눈(目には目を)	지스프사	카운터 발동률 상승
뜨겁지도 차갑지도(熱せず冷まさず)	전원	프리즈·히트 방어
선제공격률 업(先制攻撃率アップ)	프	선제공격 확률 상승
경계(警戒)	지스쿠사	백어택을 막는다
레벨업(レベルアップ)	전원	전투 종료시 획득 경험치 증가
어빌리티 업(アビリティアップ)	전원	전투 종료시 획득 AP 증가
도망쳐도 길(逃げてもギル)	지사	전투에서 달아나도 길을 입수
획득 길 업(獲得ギルアップ)	쿠	전투 종료시 획득 길 증가
잠들지 않는 술(眠らずの術)	전원	수면 방어
독맛의 술(毒味の術)	전원	독·맹독 방어
암흑회피 술(暗闇回避の術)	지대스프사	암흑 방어
침묵회피 술(沈黙回避の術)	비쿠에	침묵 방어
굳지 않는 술(固まらずの術)	전원	석화·서서히 석화 방어
멈추지 않는 술(止まらずの術)	전원	스톱 방어
혼란회피 기술(混乱回避の術)	전원	혼란 방어
사용MP흡수(使用MP吸収)	쿠	상대가 사용한 MP 흡수
빈사HP회복(瀕死HP回復)	지스프사	빈사상태에 공격을 받으면 HP가 회복
오토 포션(オートポーション)	전원	데미지를 받으면 포션을 사용
갈탈(ぶんどる)	지	훔치기 발동시 대상에게 데미지
도적의 긍지(盗賊の矜持)	지	훔치기 성공률 상승
모그의 수호(モグのおまもり)	에	인카운터 확률 저하
응원(おうえん)	대에	소환마법의 위력 상승
참철 데미지(斬鉄ダメージ)	대	오딘 소환시 데미지 공격
마법반사(魔法返し)	비에사	적에게 받은 마법을 그대로 되돌린다

민 = 민첩성 | 힘 = 힘 | 마 = 마력 | 기 = 기력 | 물방 = 물리방어 | 물회 = 물리회피 | 마방 = 마법방어 | 마회 = 마법회피

지 = 지탄 | 대 = 대거 | 비 = 비비 | 스 = 스타이너 | 프 = 프레이아 | 쿠 = 쿠이나 | 에 = 에코 | 사 = 사라만다









장비

FINAL FANTASY IX

기본 능력치의 추가 상승 이외에도, 어빌리티 습득이라는 면에서 중요한 의미를 갖는 장비. 기본적으로 무기와 방어구로 구분할 수 있으며, 방어구는 다시 머리, 몸통, 팔, 액세서리로 나뉜다. 캐릭터에 따라 장비할 수 있는 종류에 차이가 있다. 캐릭터의 성격을 잘 파악하여 어떤 형태의 장비를 쓸 수 있는지 알아두는 것이 좋다.

방어구 · 머리

주로 마법 방어력에 관계하지만, 장비에 따라 다른 능력치도 상승시켜 준다. 대체로 모자 형태와 투구 형태의 것들이 많은데, 주로 투구는 스타이너와 프레이아가, 모자 형태는 그 외의 동료들이 장비할 수 있다.

이름	능력치 변화	장비 캐릭터	어빌리티	효과
밀짚모자(むぎわら帽子)		전원		남국세트의 하나
가죽모자(皮の帽子)	마방+6	지가에쿠사	파이어	
아이언 헬름(アイアンヘルム)	가+1 마방+7	스프	레벨업, 암흑회피의 술	
깃털모자(羽根付き帽子)	가+1 마방+7	지대비쿠에	암흑회피의 술, 추가효과 발동	바람 공격 강화
러버 헬름(ラバーヘルム)	마방+5	스프	차액의 검	
브론즈 헬름(ブロンズヘルム)	마방+6	스프	곤충킬러	
고깔모자(とんがり帽子)	힘+1 마방+9	지대비쿠에	프로테스	
헤드기어(ヘッドギア)	물방+2 마방+6	지대비쿠에사	언데드 킬러	물 공격 반감
삼각모자(三角帽子)	마방+10	지대비쿠에	슬로우	얼음 공격 강화
밴다나(バンダナ)	민+1 가+1 물회+2 마방+12	지대비쿠에사	멘이터, 재우기의 술	
마술사의 모자(魔術師の帽子)	마+1 마방+14	비쿠에	침묵회피의 술, 파이라	신성 공격 강화
무당모자(みこしかつぎ帽子)	힘+1 물방+1 마방+16	지대비쿠에사	카운터, 암흑회피의 술, 언데드킬러	
라미아의 티아라(ラミアのティアラ)	마+1 가+1 마방+17	대프쿠에	혼란회피의 술, 컨퓨, 레비테트	바람 공격 반감
꽈배기 머리띠(ねじりはちまき)	힘+1 마방+17	지대비쿠에사	겜블 방어, 추가효과 발동, 땅 공격 강화	
차크라 밴드(チャクラバンド)	마+1 가+1 물방+1 마방+19	지대비쿠에사	HP20%증가, 독맛의 술	
다르크 햇(ダークハット)	마방+21	지대비쿠에서	만월의 마음가짐, 굳지 않는 술	얼음 공격 무효화
그린베레(グリーンベレー)	민+1 힘+1 마방+23	지대비쿠에사	어빌리티 업, 혼란회피의 술	
흑두건(黒頭巾)	마방+27	지대비쿠에	여일의 마음, 멈추지 않는 술, 데스	불 · 벼락 공격 반감
레드캡(レッドキャップ)	물방+1 마방+26	지대비쿠에사	MP소비공격, 갑싸기	비 공격 강화
금의 머리장식(金の髪飾り)	마+1 마방+32 마회+2	지대비쿠에사	언제나 리제네, 침묵회피의 술	물 공격 강화
휴프노크라운(ヒュプノクラウン)	물방+1 마방+35	지대비쿠에사	멘이터, 마법반사	바람 공격 무효화
섬광마모(閃光魔帽)	민+1 물회+2 마방+37	지대비에사	눈에는 눈, 비스트킬러	벼락 · 신성속성 공격 강화
아다만 모자(アダマン帽)	물방+3 마방+33	지대비사	HP20%증가, 겜블방어	벼락 공격 무효화
시프의 모자(シーフの帽子)	민+2 물회+3 마방+38	지	난자의 기르침, 리치세븐, 강탈	
사제의 모자(司祭の帽子)	마+1 물공+2 마방+39	대비쿠에	잠들지 않는 술, 뜨겁거나 차갑거나	
황금의 스카라(黄金のスカラー)	물방+2 마방+47	지대비쿠에사	반사구속지, 멈추지 않는 술	땅 공격 반사, 물 공격 강화
써클렛(サークレット)	마방+51	지대비쿠에사	굳지 않는 술, 혼란회피의 술	땅 공격 무효화
아이언 헬름(アイアンヘルム)	가+1 마방+7	스프	암흑회피의 술, 레벨업	
브론즈 가슴방어구(バルビュータ)	가+1 마방+9	스프	경계, 드래곤킬러	
미스릴 헬름(ミスリルヘルム)	가+1 마방+11	스프	잠들지 않는 술, 독맛의 술	신성 공격 강화
골드 헬름(ゴールドヘルム)	마+1 마방+13	스프	멘탈브레이크, 레제의 바람, 혼란회피의 술	
크로스 헬름(クロスヘルム)	힘+1 마방+16	스프	MP소비공격, 데빌킬러	
다이아 헬름(ダイヤヘルム)	가+1 마방+20	스프	여일의 마음, 잠들지 않는 술	
플라티나 헬름(プラチナヘルム)	마방+23	스프	빈사HP회복, 스톤킬러	얼음 공격 반감
카이살 헬름(カエサルヘルム)	힘+1 마+1 마방+26	스프	눈에는 눈	
겐지의 투구(源氏の兜)	마+2 물방+2 마방+29	스프	HP20%증가	
그랜드 헬름(グランドヘルム)	민+1 마방+33	스프	만월의 마음가짐	

방어구 · 팔

물리공격 회피와 마법공격 회피가 주 성능. 머리와 마찬가지로, 스타이너 · 프레이아와 다른 동료들이 장비할 수 있는 것에 차이가 있다.

이름	능력치 변화	장비 캐릭터	어빌리티	효과
프루메리아브레스(プルメリアブレス)		전원		남국세트의 하나
리스트(リスト)	물회+5 마회+3	지대비쿠에사	도망쳐도 길	
가죽 리스트(皮のリスト)	가+1 물회+7 마회+5	지대비쿠에사	비스트킬러, 브리자드	
브론즈 손목보호대(ブロンズのこて)	가+1 물회+6 마회+2	스프	독맛의 술	
유리 팔찌(ガラスの腕輪)	물회+10 마회+7	지대비쿠에사	길도 훔치기, 독맛의 술	물 공격 반감
본 리스트(ボーンリスト)	힘+1 물회+13 마회+9	지대비쿠에사	추가효과발동	땅 공격 강화
미스릴 팔찌(ミスリルの腕輪)	가+1 물회+17 마회+11	지대비쿠에사	곤충킬러	
마법의 팔찌(魔法の腕輪)	마+2 물회+16 마방+1 마회+16	대비쿠에	혼란회피의 술, 사이레스	
키마이라의 팔찌(キマイラの腕輪)	물회+22 마회+14	지대비쿠에사	강탈, 추가효과발동	신성 공격 무효화
에고이스트의 팔찌(エゴイストの腕輪)	물회+20 마회+20	지대비쿠에사	비스트킬러, 레벨업	암흑 공격 무효화
웅카이의 팔찌(ンカイの腕輪)	가+2 물방+2 물회+27	지대비쿠에사	도적의 극의, 언데드킬러, 워터	
비취 팔찌(ヒスイの腕輪)	마방+2 마회+27	지대비쿠에사	뜨겁지도 차갑지도, 만월의 마음가짐	신성 공격 강화
도적의 손목보호대(盗賊のこて)	민+1 물회+26 마회+13	지	감정의 손길	
드래곤 리스트(ドラゴンリスト)	가+1 물회+28 마방+1 마회+12	지대프쿠사	굳지 않는 술	암흑 공격 반감
파워 리스트(パワーリスト)	힘+2 물회+30 마회+10	지대비쿠에사	여일의 마음	
브레이서(ブレイサー)	힘+1 물회+35 마회+18	지대비쿠에사	추가효과발동, 마카로프 투법	바람 공격 강화
에스커션(エスカッション)	물회+10 마회+5	스프	언데드킬러	얼음 공격 반감
미스릴 손목보호대(ミスリルのこて)	가+1 물회+13 바회+7	스프	멘이터, 곤충킬러	
뇌신의 손목보호대(雷神のこて)	물회+16 마회+10	스프	데빌킬러, 추가효과발동	벼락 공격 반감 · 강화
다이아 손목보호대(ダイヤのこて)	물회+19 마회+13	스프	어빌리티 업, 굳지 않는 술	불 공격 무효화
베네치아 실드(ベネチアシールド)	힘+1 마+1 물회+17 마방+1 마회+26	스프	언제나 레비테트, 카운터	
건틀렛(ガントレット)	민+1 물회+36 마회+7	스프	감싸기	불 · 땅 · 물 · 바람 공격 반감
수호의 손목보호대(まもりのこて)	물방+1 물회+25 마방+1 마회+20	스프	HP20%증가	불 · 얼음 · 벼락 공격 반감
겐지의 손목보호대(源氏のこて)	마+2 물회+27 마회+17	스프	만월의 마음가짐	
이지스의 손목보호대(イージスのこて)	물방+1 물회+30 마회+10	스	둘러	불 공격 무효화

무기

오로지 물리공격력에만 관여하는 장비, 대거와 에코의 장비 공유를 제외하면, 모든 캐릭터가 고유의 장비만을 사용할 수 있다. 후에 무기 합성의 재료가 되기도 하고, 사라만다의 '던지기(なげる)' 커맨드로 던질 수 있으니(물론 데미지는 공격력에 비례한다) 쓸모없는 무기라도 당분간은 버리지 않는 것이 좋다.

이름	공격력	장비 가능 캐릭터	어빌리티	속성	추가효과
대거(ダガー)	12	지	내빼기		
메이지 매셔(メイジマッシャー)	14	지	간파하기, 내빼기		침묵
미스릴 대거(ミスリルダガー)	18	지	도적의 극의		
버터플라이 소드(バタフライソード)	21	지	저게 뭐나, 여자아이 감싸기		침묵
오우거닉스(オーガニクス)	24	지	저게 뭐나, 여자아이 감싸기		암흑
그라디우스(グラディウス)	30	지	방해를 건다, 리치 세븐		슬로우
익스플로더(エクスプローダ)	31	지	라이프 텐션, 리치 세븐		방해
룬토스(ルーントゥース)	37	지	리치 세븐		독
조린셰이프(ゾーリンシェイプ)	42	지	내빼기		
엔젤 블레스(エンジェルブレス)	44	지	도적의 증거		혼란
살가타너스(サルガタナス)	53	지	방해를 건다		석화
마사무네(マサムネ)	62	지	라이프 텐션		죽음의 선고
오리할콘(オリハルコン)	71	지	간파하기		
더 타워(ザ・タワー)	86	지	리치 세븐, 도적의 증거		미니멈
알테마웨폰(アルテマウエポン)	100	지탄	내빼기		
브로드 소드(ブロードソード)	12	스	비스트 킬러		
아이언 소드(アイアンソード)	16	스	차액의 검		
미스릴 소드(ミスリルソード)	20	스	아머 브레이크		
블러드 소드(ブラッドソード)	24	스	암흑검		
아이스블랜드(アイスブランド)	35	스	멘탈 브레이크	얼음	프리즈
산호의 검(さんごの剣)	38	스	돌격	벼락	
다이아 소드(ダイヤソード)	42	스	파워 브레이크		
프레임탄(フレイムタン)	46	스	매직 브레이크	불	히트
룬블레이드(ルーンブレイド)	57	스	발도술		암흑
디펜더(ディフェンダー)	65	스	뇌명검	얼음 · 벼락 반감	
알테마 소드(アルテマソード)	74	스	스톡 브레이크		수면
엑스칼리버(エクスカリバー)	77	스	크라임 해저드	신성	
라그나로크(ラグナロク)	87	스	쇼크, 뇌명검		슬로우
엑스칼리버II(エクスカリバーII)	108	스	차이의 검, 크라임 해저드, 스톡 브레이크	신성	
로드(ロッド)	11	대	케알, 포이즈나, 프로테스		
에어라켓(エアラケット)	13	대	라이브라, 포이즈나	바람	
미스릴 로드(ミスリルロッド)	14	대	레이즈, 사이레스, 셸		
별똥별 로드(星くずのロッド)	16	대	어빌리티 업, 리플레크, 레비테트	암흑 반감	
마르티나 라켓(マルチナラケット)	17	대에	브라인, 스토나, 셸	바람	
마법의 라켓(魔法のラケット)	23	대에	버서크, 미니멈, 케알	바람 · 신성 공격 강화	
미스릴 라켓(ミスリルラケット)	27	대에	리플레크, 셸, 프로테스	바람	
사제의 라켓(司祭のラケット)	35	대에	사이레스, 페이스	바람	
고양이손 라켓(ねこの手ラケット)	45	대에	디스펠	바람	
치료의 로드(いやしのロッド)	23	대	치료, 케알라, 레이즈		
아수라의 로드(アスラのロッド)	27	대	미니멈, 컨퓨, 사이레스	신성	
위저드 로드(ウイザードロッド)	31	대	케알가, 프로테스, 셸		
고래수염(鯨の髭)	36	대	케알가, 레이즈		
고렘의 피리(ゴーレムのふえ)	17	에	언제나 리제네, 케알라, 레이즈		
라미아의 피리(ラミアのふえ)	21	에	레비테트, 스토나, 사이레스		
요정의 파이프(妖精のファイフ)	24	에	에스나, 헤이스트, 리제네		
휴메룬(ヒューメルーン)	27	에	케알가, 페이스, 쥬엘		
세이렌의 피리(セイレーンのふえ)	30	에	아레이즈, 디스펠, 에스나		
천사의 피리(天使のふえ)	33	에	호리, 에스나, 케알가		
마도사의 지팡이(魔導士の杖)	12	비	파이어		
불꽃의 지팡이(炎の杖)	16	비	파이라, 슬리플	불	
얼음의 지팡이(氷の杖)	16	비	브리자라, 슬로우	얼음	
번개의 지팡이(雷の杖)	16	비	썬더라, 포이즌	벼락	
오크 스테프(オークスタッフ)	23	비	스톱, 바이오, 드레인		슬로우
사이프레스파일(サイプレスパイル)	27	비	그라비데, 브레이크, 코메트		혼란
팔각봉(八角棒)	29	비	파이가, 썬더가, 브리자가	불 공격 흡수, 불 공격 강화	방해
마도사의 지팡이(魔導師のつえ)	32	비	메테오, 아스필		침묵
메이스 오브 제우스(メイスオブゼウス)	35	비	지하드		미니멈
자베린(ジャベリン)	18	프	드래곤킬러		
미스릴 스피어(ミスリルスピア)	20	프	레제의 바람		
팔티잔(パルチザン)	25	프	용검, 만월의 마음가짐		
아이스 랜스(アイスランス)	31	프	화이트 드로우	얼음	프리즈
트라이덴트(トライデント)	37	프	루나		암흑
헤비 랜스(ヘヴィランス)	42	프	육룡		스톱
오베리스크(オベリスク)	52	프	영화광소, 선제공격률 업		석화
호리 랜스(ホーリーランス)	62	프	용의 문장, 레제의 바람	신성	아크
랜스 오브 카인(ランスオブカイン)	71	프	용의 문장, 영화광소, 화이트 드로우		혼란
용의 수염(龍の髭)	77	프	드래곤 브레스		
포크(フォーク)	21	쿠	만월의 마음가짐		
니들 포크(ニードルフォーク)	34	쿠	만월의 마음가짐		석화
미스릴 포크(ミスリルフォーク)	42	쿠	만월의 마음가짐		
은 포크(銀のフォーク)	53	쿠	만월의 마음가짐		석화
비스트로 포크(ビストロフォーク)	68	쿠	만월의 마음가짐		수면
가스트로 포크(ガストロフォーク)	77	쿠	만월의 마음가짐		스톱
고양이 손톱(猫の爪)	23	사	차크라, 카운터		
포이즌 너클(ポイズンナックル)	33	사	돈 던지기, 카운터		독
미스릴 크로(ミスリルクロー)	39	사	저주, 카운터		
시저스 팡(シザーズファング)	45	사	오라, 카운터		맹독
드래곤 크로(ドラゴンクロー)	53	사	피레미 뒤집기, 카운터	물	
타이거 팡(タイガーファング)	62	사	소생, 카운터		
어벤저(アベンジャー)	70	사	그라비데 권, 카운터		일격필살
카이저 너클(カイザーナックル)	75	사	비공권, 저주, 카운터	바람	방해
듀얼 크로(デュエルクロー)	79	사	오라, 피레미 뒤집기, 카운터		버서크
룬의 손톱(ルーンの爪)	83	사	돈 던지기, 그라비데 권, 소생		암흑

방어구 · 몸통

주로 물리공격 방어력에 영향을 준다. 아머 계통은 스타이너와 프레이아, 로브 계통은 마법사들이 장비하는 경우가 많다.

이름	능력치 변화	장비 캐릭터	어빌리티	효과
알로하 셔츠(アロハシャツ)		전원		남국세트의 하나
가죽 옷(皮の服)	물방+6	지대비에사	여자아이 감싸기	
실크 옷(シルクの服)	물방+7	지대비쿠에	케알, 썬더	벼락 공격 반감
브론즈 아머(ブロンズアーマー)	물방+9	스프	버드킬러	
리넨큐랏사(リネンキュラッサ)	마+1, 물방+10	스프	감싸기	
레더 플레이트(レザープレイト)	물방+8	지사	차크라	얼음 공격 반감
브론즈 가슴방어구(ブロンズの胸あて)	가+1, 물방+9, 마방+1	지대비쿠에사	굳지 않는 술	
체인 플레이트(チェインプレイト)	물방+10	지사	데빌킬러	
무명 로브(もめんのローブ)	힘+1, 마+1, 물방+10, 마방+2	대비쿠에	약사의 면허, 셸	
미스릴 베스트(ミスリルベスト)	물방+12	지대비쿠에사	오토 포션	물 공격 반감
아다만 베스트(アダマンベスト)	물방+14 마방+2	지대비쿠에사	스톤킬러, 버드킬러	불 공격 반감
마술사의 옷(魔術師の服)	비쿠에	마+1 물방+15 마방+2	잠들지 않는 술, MP10%업	얼음 공격 강화
서바이벌 베스트(サバイバルベスト)	가+2 물방+17	지대비쿠에사	멈추지 않는 술, 독맛의 술, 강탈	
브리건다인(ブリガンダイン)	힘+1 물방+20	지사	어빌리티 업, 마법반사	
유술도복(柔術道着)	힘+1 가+1 물방+23	지대비쿠에사	훔기 기술, HP10%증가	
힘나는 옷(力だすき)	힘+2 물방+27	지대비쿠에사	스톤킬러, 겜블 방어, 카운터	
대지의 옷(大地の衣)	물방+25 마방+2	대쿠에사	잠들지 않는 술, 만월의 마음가짐	땅 공격 흡수 · 강화
마인의 가슴방어구(魔人の胸あて)	마+1 물방+31	지대비쿠에사	데빌킬러, 오토 포션, 멈추지 않는 술	암흑 공격 반감
미네르바 비스체(ミネルバビスチェ)	힘+1 마+2 물방+34 마방+1	대프에	빈사HP회복, 만월의 마음가짐	
닌자옷(忍びの衣)	민+1 물방+35	지사	경계, 멈추지 않는 술, 눈에는 눈	암흑 공격 흡수
흑장속(黒装束)	가+3 물방+37	지대비쿠에사	혼란회피의 술, 굳지 않는 술	
라바콘서스(ラバーコンシャス)	물방+39 물회+2 마방+1 마회+3	대프에	에스나, 눈에는 눈	벼락 공격 무효화
브레이브 슈츠(ブレイブスーツ)	가+1 물방+42	지사	빈사HP회복, 언제나 리제네	불 공격 강화
실크 로브(シルクのローブ)	힘+1 마+1 물방+16 마방+2	대비쿠에	어빌리티 업, 침묵회피의 술	
마술사의 로브(魔術師のローブ)	마+2 물방+21 마방+3	대비쿠에	오토 포션, MP10%증가	
포식의 로브(飽食のローブ)	힘+1 마+1 물방+41 마방+4	쿠	독맛의 술, 뜨겁지도 차갑지도, 언제나 리제네	
흰 로브(白のローブ)	마+2 물방+42 마방+4	대에	침묵회피의 술, 오토 포션, 호리	신성 공격 강화
검은 로브(黒のローブ)	마+2 물방+43 마방+4	비쿠	MP20%증가, 플레어, 리플레크 배로 되돌리기	암흑 공격 강화
빛의 로브(光のローブ)	힘+1 마+1 가+1 물방+41 마방+6	대비쿠에	소비MP반감, 언제나 리제네, 아레이즈	신성 · 암흑 공격 강화
로브 오브 로드(ローブオブロード)	민+1 힘+1 마+1 가+1 물방+46 마방+5	대비쿠에	리플레크 관통, 정신통일	바람 공격 무효화
양철 갑옷(ブリキの鎧)	물방+62 물회+32 마방+27 마회+17	스		
체인 메일(チェインメイル)	물방+12	스프	HP10%증가, 버드킬러	땅 공격 반감
미스릴 아머(ミスリルアーマー)	물방+15	스프	굳지 않는 술, 감싸기	물 공격 반감
플레이트 메일(プレイトメイル)	가+1 물방+17 마방+1	스프	멈추지 않는 술, 언데드킬러	
골드 아머(ゴールドアーマー)	마+1 물방+19	스프	스톤킬러	
실드 아머(シールドアーマー)	물방+23 마방+5	스프	훔기의 술	불 · 얼음 · 벼락 공격 반감
데몬즈 메일(デモンズメイル)	물방+27	스프	만월의 마음가짐	암흑 공격 흡수 · 강화
다이아 아머(ダイヤアーマー)	힘+1 마+1 물방+33 마방+2	스프	어빌리티 업	
플라티나 아머(プラチナアーマー)	물방+36	스프	비스트킬러	얼음 공격 무효화
캐러비니엘(キャラビニエール)	민+1 가+1 물방+39 마방+1	스	언제나 리제네	
드래곤 메일(ドラゴンメイル)	힘+1 마+1 물방+42	프	하이 점프	
겐지의 갑옷(源氏の鎧)	마+2 물방+45 마방+1	스프	뜨겁지도 차갑지도, 여일의 마음	
맥시밀리언(マクシミリアン)	가+3 물방+54	스	HP20%증가	
그랜드 아머(グランドアーマー)	힘+1 물방+59	스프	약사의 면허, 빈사HP회복	암흑 공격 반감

방어구 · 액세서리

능력치 상승보다는 주로 어빌리티 습득과 특수효과를 위해 장비하게 된다. 예외적인 몇 개를 제외하면 전 캐릭터 공히 장비할 수 있다. 큰 능력치 상승은 기대할 수 없지만, 여러 가지의 능력치를 동시에 올려주기도 한다.

이름	능력치 변화	장비 캐릭터	어빌리티	효과
가넷(ガーネット)		전원	바하무트, 치료	전투중 HP회복 가능
어메지스트(アメジスト)		전원	아트모스, 그라비데	전투중 HP회복 가능
아쿠아마린(アクアマリン)		전원	리바이어선, HP10%증가	전투중 HP회복 가능
다이아몬드(ダイヤモンド)		전원	뜨겁지도 차갑지도, 훔기의 술	전투중 HP회복 가능
에메랄드(エメラルド)		전원	헤이스트, MP10%증가, 화이트 드로우	전투중 HP회복 가능
문스톤(ムーンストーン)		전원	비스트킬러, 셸	전투중 HP회복 가능
루비(ルビー)		전원	카방클, 리플레크	전투중 HP회복 가능
페리도트(ペリドット)		전원	라무, 썬더라	전투중 HP회복 가능
사파이어(サファイア)		전원	펜릴, 만월의 마음가짐	전투중 HP회복 가능
오팔(オパール)		전원	시바, 브리자라	전투중 HP회복 가능
토파즈(トパーズ)		전원	이프리트, 파이라	전투중 HP회복 가능
라피스라즈리(ラピスラズリ)		전원	어빌리티 업, 여일의 마음	전투중 HP회복 가능
피닉스의 깃털(フェニックスの羽)		에	피닉스	전투중 전투불능 회복 가능
다크매터(ダークマター)		전원	오딘	전투중 적 · 아군 하나에 데미지
샌들(サンダル)		전원		남국세트의 하나
데저트 부츠(デザートブーツ)	마+1 가+1 물회+2	전원	도망쳐도 길, 프로테스, 라이브라	땅 공격 반감
게르미나스 부츠(ゲルミナスブーツ)	힘+1 물회+2	전원	경계, 내빼기, HP10%증가	땅 공격 강화
페더 부츠(フェザーブーツ)	물회+3	전원	언제나 레비테트, 레비테트, 미니멈	땅 공격 흡수
산호의 반지(さんごの指輪)	가+2 마회+3	전원	잠들지 않는 술, 맨이터, 용검	벼락 공격 흡수
프로미스트 링(プロミストリング)	힘+2 물회+3	전원	빈사HP회복, 마법무속성, 사용MP흡수	

이름	능력치 변화	장비 캐릭터	어빌리티	효과
펄 루즈(パールルージュ)	마+2 가+4 마회+1	전원	레벨업, 리플레크 관통, 침묵회피의 술	신성 공격 반감, 불 공격 강화
고대의 향기(いにしえのかおり)	힘+2 물회+4	대프에	참철 데미지	암흑 공격 강화
앙클렛(アンクレット)	마+3 가+1 물회+5	대프에사	멈추지 않는 술, 회복, 카운터	
유리 버클(ガラスのバックル)	힘+1 마+1 가+2 마회+5	전원	독막의 술, 추가효과발동, 썬더	
마술사의 구두(魔術師の靴)	마+2 마회+6	전원	MP10%증가, 혼란회피의 술, 브리인	
요정의 피어스(妖精のピアス)	가+2 물회+4 마회+2	전원	레벨업, 뜨겁지도 차갑지도, 리제네	바람 공격 강화
헤르메스의 구두(エルメスの靴)	민+2 물회+4 마회+4	전원	언제나 헤이스트, 오토포션, 헤이스트	
검은 벨트(黒帯)	힘+2 가+2 물방+1	전원	HP20%증가, 비스트킬러, 그라비데	바람 공격 강화
리플렉트 링(リフレクトリング)	힘+1, 가+1, 마방+1	전원	언제나 리플렉트, 종기의 술, 리플렉트	
부유석 조각(ふゆう石のかけら)	힘+2 마+2 물회+5 마방+1	전원	응원	신성 · 암흑 공격 흡수
노란 스카프(黄色いスカーフ)	힘+2 마방+1	전원	버드킬러, 길도 훔치기, 획득 길 증가	
금 초커(金のチョーカー)	마+2 물회+2 마방+1	전원	오토포션, 도망쳐도 길, 셸	바람 공격 반감, 암흑 공격 강화
카츄사(カチューシャ)	민+1 마+2 가+1 마방+1	대프에	어빌리티업, 암흑회피 기술, 레이즈	불 공격 강화
바레타(バレッタ)	힘+3 마+1 가+1 마방+1	대프에	약사의 면허, 갬블 방어, 케알라	얼음 공격 강화
처녀의 분노(おとめのいかり)	마+1 마방+1 마회+3	대프에	언제나 리제네	신성 공격 강화
파워 벨트(パワーベルト)	힘+3 물방+2	전원	MP소비공격, 카운터, 파이라	
마다인의 반지(マダインの指輪)	가+2 마방+2	전원	뜨겁지도 차갑지도, 약사의 면허, 모그의 수호	얼음 공격 흡수
전생의 반지(転生の指輪)	가+4 마방+2	전원	주문, 소생, 레이즈	신성 공격 강화
천사의 이어링(天使のイヤリング)	힘+2 물방+2	대프에	언제나 리제네, 레제의 바람, MP20%증가	신성 · 속세 공격 강화
익스텐션(イクステンション)	힘+1 마+2 가+1 물방+1 마방+1	대프에	오토 포션, 레벨업, MP10%증가	벼락 공격 강화
리본(リボン)	힘+1 마+1 가+3 물방+1 물회+5 마방+1 마회+4	전원	마틴, 어빌리티 업, 모그의 수호	물 · 바람 공격 흡수, 불 · 얼음 · 벼락 · 신성 공격 반감
배틀 부츠(バトルブーツ)	힘+2 물방+2 마방+1	전원	MP소비공격, HP20%증가, 선제공격률 업	
부유석(ふゆう石)	민+1 마+1 물방+1 마방+2	전원	이크	
로제타의 반지(ロゼッタの指輪)	마+1 물방+1 물회+2 마방+3 마회+2	전원	레벨업, 정신통일, 리플레크 배로 되돌리기	불 공격 흡수
수호의 반지(まもりの指輪)	가+1 물방+2 물회+4 마방+3 마회+6	전원	닌자의 가르침, 마법무속성화, 소비MP반감	전속성 공격 반감

소모 아이템

포션, 에텔 등의 회복 아이템은 필드에서 사용하면 효과가 2/3으로 떨어진다는 것을 명심하자. 또, 어빌리티 '약제사의 면허'를 장비하고 있는 캐릭터가 사용하면 효과가 2배로 늘어난다. 몇 가지의 액세서리는 소모 아이템으로 사용할 수 있는데, 이 경우에는 전투중에만 사용할 수 있다. 또한 던지기 전용 무기는 사라만다만 투척 가능.

이름	효과
포션(ポーション)	HP 150 회복
하이포션(ハイポーション)	HP 450 회복
에텔(エーテル)	MP 150 회복
엘릭서(エリクサー)	HP · MP 완전회복
피닉스의 꼬리(フェニックスの尾)	전투불능 치료
만능약(万能薬)	여러가지 상태이상 치료
해독제(毒消し)	독 · 맹독 치료
눈약(目薬)	암흑 치료
메아리 풀(やまびこ草)	침묵 치료
금 바늘(金の針)	석화 · 서서히 석화 치료
부적(おふだ)	좀비 치료
방해백신(迷惑チン)	방해 치료
백신(ワクチン)	바이러스 치료
기살의 야채(ギサールの野菜)	버서크 치료, 초코보 부르기
피닉스의 깃털(フェニックスの羽)	전투불능 치료, 필드에서 사용 불가능
데드페퍼(デッドペッパー)	적 · 아군 하나에 데미지, 초코보에게 사용하면…
텐트(テント)	아군 전원 HP, MP 완전회복, 세이브 모그리나 필드에서 사용 가능
원월륜(円月輪)	던지기용 무기
라이징 선(ライジングサン)	던지기용 무기
윙 엣지(ウイングエッジ)	던지기용 무기
가넷(ガーネット)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
아메지스트(アメジスト)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
아쿠아마린(アクアマリン)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
다이아몬드(ダイヤモンド)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
에메랄드(エメラルド)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
문스톤(ムーンストーン)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
루비(ルビー)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
페리도트(ペリドット)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
사파이어(サファイア)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
오팔(オパール)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
토파즈(トパーズ)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
라피스라즈리(ラピスラズリ)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
다크매터(ダークマター)	적 · 아군 하나에 데미지
원석(原石)	HP 회복, 필드에서 사용 불가능
망치(とんかち)	시나 전용 무기, 합성에 사용



장비 합성

본편의 특징 중 하나인 장비의 합성. 두 가지의 재료와 합성 비용을 지불하면 새로운 장비가 탄생한다는 개념이다. 장비의 합성은 마을이나 성의 합성실에서 가능하며, 각 합성실마다 합성 장비가 다르다. 어떤 무기든 재료로 사용하여 무한에 가까운 조합을 창출해 내는 것이 아니라, 합성할 수 있는 장비가 정해져 있다.

이름	재료	합성 비용
버터플라이 소드	대거 + 메이지 매셔	300
오우거닉스	메이지 매셔 + 메이지 매셔	700
익스플로더	메이지 매셔 + 미스릴 대거	1000
룬투스	미스릴 대거 + 미스릴 대거	2000
엔젤 블레스	미스릴 대거 + 그라디우스	9000
살가타너스	그라디우스 + 조린셰이프	12000
마사무네	조린셰이프 + 오리할콘	16000
듀얼 크로	드래곤 크로 + 타이거 팡	16000
사제의 라켓	에어 라켓 + 카츄샤	11000
세이브 더 퀸	자베린 + 익스텐션	50000
브레이서	배틀 부츠 + 베네치아 실드	24000
건틀렛	미스릴 손목보호대 + 드래곤 리스트	8000
황금의 스카라	골드 헬름 + 금 머리띠	15000
서클렛	휴프노 크라운 + 로제타의 반지	20000
그랜드 헬름	크로스 헬름 + 파워 벨트	20000
라바컨셔스	미네르바 비스체 + 에고이스트의 반지	20000
브레이브 슈츠	미스릴 벨트 + 미스릴 로드	26000
빛의 로브	마술사의 로브 + 유리 팔찌	20000
그랜드 아머	미스릴 소드 + 미스릴 아머	45000
왕철 갑옷	돈카치 + 원석	50000
무명 로브	리스트 + 고깔모자	1000
실크 로브	실크 옷 + 밴다나	2000
마술사의 로브	마도사의 지팡이 + 마술사의 옷	3000
포식의 로브	미스릴 포크 + 무명 로브	6000
흰 로브	대지의 옷 + 비취의 팔찌	8000
검은 로브	대지의 옷 + 옹카이의 팔찌	8000
로브 오브 로드	흰 로브 + 검은 로브	30000
데저트 부츠	가죽모자 + 가죽 옷	300
노란 스카프	깃털모자 + 고깔모자	400
유리 바클	유리 팔찌 + 가죽 리스트	500
게르미너스 부츠	데저트 부츠 + 포크	900
카츄샤	삼각모자 + 라바 헬름	1000
산호의 반지	번개의 지팡이 + 로드	1200
금 초커	리넨큐랏사 + 금 바늘	1300
마술사의 구두	게르미너스 부츠 + 본 리스트	1500
헤르메스의 구두	배틀부츠 + 에메랄드	12000
바레터	니들 포크 + 브론즈 가슴방어구	1800
파워벨트	유리 바클 + 체인메일	2000
마다인의 반지	본리스트 + 별똥별 로드	3000
요정의 피어스	마법의 팔찌 + 금 바늘	3200
익스텐션	라미아의 티아라 + 마르티나 라켓	3500
리플렉트 링	앵클릿 + 마다인의 반지	7000
앵클릿	금 초커 + 페리도트	4000
페더 부츠	마술사의 구두 + 피닉스의 깃털	4000
검은 벨트	꽈배기 머리띠 + 서바이벌 베스트	4000
펄 루즈	문스톤 + 엘릭서	5000
프로미스트 링	키마이라의 팔찌 + 루비	6000
배틀 부츠	페더 부츠 + 윙 엣지	6500
전생의 반지	다이아몬드 + 앵클릿	7000
천사의 이어링	요정의 피어스 + 바레터	8000
로제타의 반지	마다인의 반지 + 호리 랜스	24000
수호의 반지	다크마타 + 전생의 반지	40000
부어석	부유석의 조각 + 부유석의 조각	50000
가넷	원석 + 만능약	350
아메지스트	원석 + 방해백신	200
페리도트	원석 + 금 바늘	100
사파이어	원석 + 해독제	200
오팔	원석 + 포션	100
토파즈	원석 + 눈약	100
라피스라즈리	원석 + 데드페퍼	400
부유석의 조각	돈카치 + 부유석	25000
도적의 손목보호대	미스릴 팔찌 + 살가타너스	50000



MAIN STORY GUIDE

??? : *어둡군. 아직 아무도 오지 않았나?*

방안에 있는 탁자를 조사하면 커맨드가 나타나고 여기서 'ロウソクに火をともす'를 선택하면 방안에 불이 켜진다.

??? : *누구냐?*
지탄 : *나야.*
블랭크 : *여엇! 지탄! 왜 늦었어!*
지탄 : *미안. 그런데 보스는 도착했나?*
시나 : *아니, 아직인데?*

이때 갑자기 용의 가면을 쓴 남자가 뛰어들어 전투에 돌입한다. 그다지 어렵지 않으므로 아이템을 많이 훔친 후 쓰러트리자.



첫 번째 전투이기에 매우 간단하게 끝낼 수 있다

바크 : *짜식들! 실력이 꽤 좋아졌잖아? 크하하하하!*
바크 : *자! 회의시작이다!*
바크 : *오늘 작전을 확인한다! 우리들의 목표는 알렉산드리아 왕국…, 그리고 우리들, 도적 탄타라스단(團)의 목적은 이 나라의 왕녀 가넷 공주를 유괴하는 것이다!*
시나 : *그럼, 여기서부터는 제가 설명하죠. 이제 곧 우리들이 타고 있는 배가 알렉산드리아에 도착할 거예요. 도착한 후, 우리들은 자연스럽게… 알렉산드리아에서 인기 절정을 달리는 '그대의 작은새가 되고싶어'라는 연극을 공연할 거예요! 힘내요! 주역을 맡은 마카스씨!*
마카스 : *열심히 하겠스! 그래도 유괴작전의 주역은 지탄씨와 블랭크 형님입스!*
블랭크 : *연극중에 나와 이 녀석이 성내를 혼란시키지…. 하지만 왠지 이 부리벌레는 껄끄럽단 말야. 뭐, 일이니까 참아야겠지만 말야…. 그리고 그 다음은 지탄, 네 차례야!*
지탄 : *좋아, 알았어!*

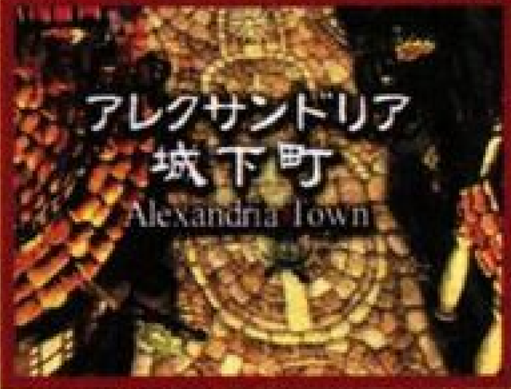
- **A** 그 사이를 틈타 브라네 여왕을 유괴하면 되는 거지!
- **B** 그 사이를 틈타 가넷 공주를 유괴하면 되는 거지!

바크 : *그래~. 우리들이 유괴하는 사람은 알렉산드리아 건국 이후 최고의 미녀로 소문난 가넷 공주!!!*



저 인물이 과연 공주란 말인가…

알렉산드리아 성 마을 Alexandria Town



입수 아이템
리자드맨의 카드, 사바킨의 카드, 좀비 카드, 포션×6, 9길, 3길, 쥐의 카드×2, 33길, 프린의 카드, 27길, 38길, 눈약, 2길, 텐트, 에텔, 피닉스의 깃털, 고블린의 카드×2, 스켈톤 카드, 29길, 63길, 92길

동영상이 끝나면 비비를 움직일 수 있다. 잘 살펴보면 여기저기 아이템이 있으므로 최대한 많이 얻도록 하자. 마을의 중앙부분에 들어가면 티켓을 파는 장소가 있고, 이곳에서 여러 가지 정보를 들을 수 있다.

티켓상점 아저씨 : *무슨 일이냐?*

- **티켓을 보여준다(チケットを見せる)**
  아저씨 : 얼레? 그 티켓, 약간 이상한데? 이거 가짜잖아? 정말, 최근 이런 게 너무 많이 돌아다닌다니까….
  고깔모자의 남자아이 : 우우….
  아저씨 : 너무 실망하지 말거라. 기분은 잘 알겠지만…. 그래, 이거 줄 테니 힘을 내라구. 카드 사용방법은 뒷골목의 잭이란 녀석에게 물어보면 잘 가르쳐줄 거야.
- **오늘, 무슨 연극을 하죠? (今日はどんなお芝居をするの?)**
  아저씨 : 오늘 연극은 '그대의 작은 새가 되고 싶어'라는 명작이지! 그리고 연기를 하는 사람들은 탄타라스라는 극단사람들이란다!
- **탄타라스라는 극단은 어떤 곳이에요? (タンタラスってどんな劇團?)**
  아저씨 : 탄타라스는 린드블룸의 인기극단이지! 음악은 리브 레이더스가 담당한대.
- **'그대의 작은 새가 되고 싶어', 이거 재밌어요? ('君の小鳥になりたい'ってどんなお芝居?)**
  아저씨 : 이 연극은 서로 신분이 다른 남녀의 사랑이야기야! 어린지는 보면 알어!
- **알렉산드리아는 어떤 나라인지 가르쳐주세요! (アレクサンドリアについて教えて!)**
  아저씨 : 알렉산드리아 왕국은 브라네 여왕이 다스리는 매우 살기 좋은 나라지.
- **브라네 여왕은 어떤 사람이죠? (ブラネ女王って誰?)**
  아저씨 : 브라네 여왕에게 가넷 공주이라는 아름다운 딸이 있는 거 알아?
- **브라네 여왕에 대해 자세히 가르쳐 주세요! (ブラネ女王について詳しく教えて!)**
  아저씨 : 하지만 최근 브라네 여왕에게 이상한 소문이 있지…
- **가넷 공주는 누구죠? (ガーネット姫って誰?)**
  아저씨 : 오늘은 알렉산드리아 왕국의 왕녀, 가넷 공주의 16세 생일이야.
- **가넷 공주에 대해 자세히 가르쳐 주세요! (ガーネット姫について詳しく教えて!)**
  아저씨 : 가넷 공주는 아름다워서 알렉산드리아에서도 가장 인기가 좋지!
- **가넷 공주가 그렇게 아름다운가요? (ガーネット姫って、そんなに美しいの?)**
  아저씨 : 알렉산드리아가 생겨난 이래 최고의 미인이라고나 할까.

MINI GAME 줄넘기 게임

광장의 오른쪽에서 줄넘기를 하고 있는 아이들과 이야기하면 줄넘기를 할 수 있다. 플레이 방법은 아주 간단하여 타이밍을 맞추어(생각보다 조금 빨리 누르면 된다) O버튼을 누르면 된다. 줄을 넘은 횟수에 따라 돈이나 아이템, 카드를 입수할 수 있으므로 여러 번 도전해 보자.


최대한 많이 뛰어넘어 보자 ▶

횟수	입수품
20	10길
50	사보텐더 카드
100	견자의 카드
200	알렉산드리아 카드
1000	킹 오브 줄넘기

줄넘기를 하고 있는 꼬마들의 왼쪽으로 가면 이벤트가 일어난다.

고깔모자 : *앗*
간판상 단테 : *이런! 네 녀석 때에 잘못 박았잖아! 됐어. 오늘 일은 이걸로 끝이다.*
꼬마 쥐 아이 : *야, 너! 방금 전에 가지고 있는 티켓이 가짜라고 했지?*

- **A** 응, 가짜였어
- **B** 아, 아니
- **C** 뒷골목의 잭은 누구지?

아이 : *우리를 그따위 불량배처럼 취급하지마! 그것보다 우리 패밀리에 들어오면 오늘 연극을 보여주지! 우리 패밀리에 들어올 테냐?*

- **A** 응
- **B** 시, 싫어

아이 : *좋아! 그렇게 하기로 했으면 바로 명령한다! 너, 저쪽에서 누군가 오는지, 안 오는지 망보고 있어! 아무도 안 오지?*

- **A** 응, 오지 않아
- **B** 누군가 올 것 같아

아이 : *좋아! 그럼 계획실행이야!*

아이가 사다리를 들고 간 후 광장쪽으로 가려 하면 뒷골목의 잭을 만나 카드게임에 대한 내용을 들을 수 있다. 자세한 것은 카드게임편을 참고하도록 하자.

고깔모자 : *저… 혹시, 뒷골목의 잭씨?*
잭 : *어? 어떻게 알고 있지? 날 잭이라고 부르는걸 보니 카드게임을 하고 싶은 것 같군. 그렇지? 응? 룰을 잘 모르겠다고? 뭐? 가르쳐 달라고? 음, 뭐 좋아. 오늘은 일도 끝났고 하니… 날 따라와!*

잭에게서 카드게임에 대해 들었다면 다시 사다리가 있던 곳을 통해 첨탑으로 들어가자.

아이 : *자, 이쪽이야. 내 뒤를 따라서 첨탑으로 와.*
아이 : *여기서 탑 위를 올라가는 거야. 자, 네가 먼저 올라가!*
고깔모자 : *앗!*
아이 : *하하하. 뭐야? 그 꼴은!*
모그리 : *놀라게 해서 미안쿠포!*
아이 : *그 녀석은 모그리, 쿠포라는 녀석이*

지!

모그리 : 쿠포!

아이 : 우리 패밀리 제 1호야! 잘 부탁한다고 해!

쿠포 : 쿠포, 잘 부탁해! 사과의 뜻으로 널 모그리의 기록장에 써줄게. 만약 메모리카드에 세이브를 하고 싶으면 우리들 모그리에게 말을 걸어쿠포. 그리고 텐트를 가지고 있다면 체력을 회복할 수도 있다쿠포! 알았어?

- A 알았어
- B 다시 한번 (다시 한 번 설명 후 재선택)

쿠포 : 앞으로 잘 부탁해.

아이 : 그럼 슬슬 올라갈까? 자, 빨리 올라와!

스틸츠킨 : 쿠포, 있지?

쿠포 : 쿠포, 스틸츠킨! 그 모습은 설마… 또 여행을 떠나쿠포?

스틸츠킨 : 그래, 이번 여행은 좀 길어질 수도 있어….

쿠포 : 보고싶을 꺼야쿠포~.

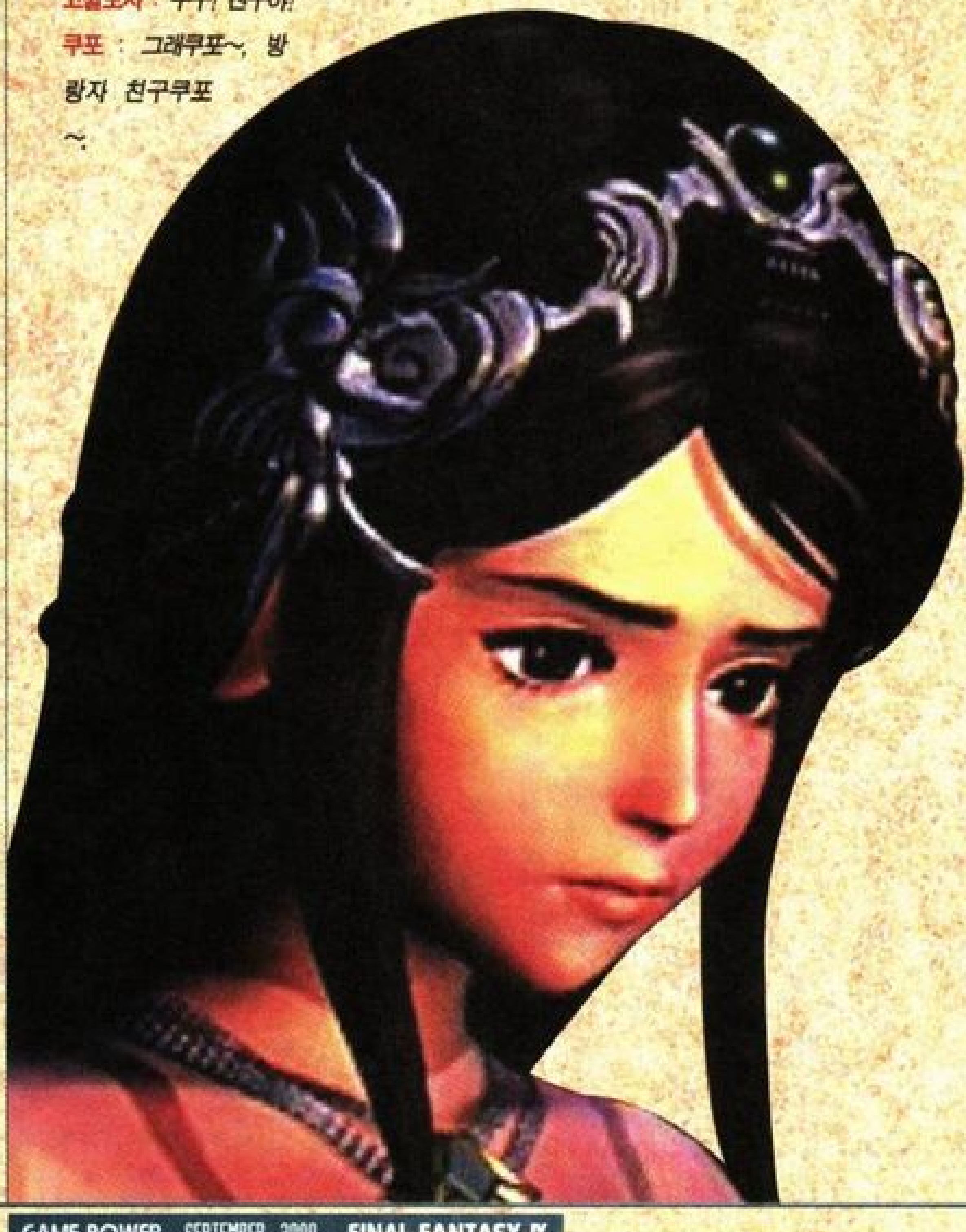
스틸츠킨 : 때때로 편지를 쓸 테니까 걱정은 하지 마.

쿠포 : 알았어, 쿠포.

스틸츠킨 : 그럼, 건강해라! 성에 있는 못슈에게도 잘 있으라고 전해 줘.

고깔모자 : 누구? 친구야?

쿠포 : 그래쿠포~, 방랑자 친구쿠포~.



아이 : 아~ 빨리 올라오라고 했잖아! 자! 서두르지 않으면 연극이 시작한다구! 뭐하고 있어? 빨리 와! 혹시 높은 곳을 무서워하는 거야? 괜찮아. 여기는 높지 않다고 생각하면 돼! 이것 봐, 허리를 구부리고 있을 때가 아냐!

아이 : 아직도 안됐어? 괜찮아! 떨지마, 떨어지지 않는다니까? 하하하, 떨어졌네…. 뭐, 쪼잔한 것은 신경쓰지 말라고!


세이브는 모그리에게

널빤지를 통해 지붕을 건너가면 연극을 볼 수 있게 된다. 중간 중간에 아이템을 입수할 수 있으므로 놓치지 말자.

아이 : 그런데, 네 이름 뭐야? 그래! 비비? 조금 이상한 이름이네…. 난 퍽이라고 해. 앞으로도 잘 부탁해!

아이 : 후, 이제야 다 왔네. 이 벽을 넘어서면 이제 성 안이야. 자, 가자!


어떻게 이런 엄마에게서


이런 딸이 나올 수 있는가?

단장 : 자 이곳에 모이신 여러분! 오늘 저희들이 공연할 내용은 아주 멀고먼 오래 전 이야기입니다. 이야기의 주인공인 코넬리아 공주는 연인 마커스와 생이별을 하게 되어… 한 번은 성을 나설까하고 결심도 해보지만, 아버지인 레어 왕에 의해 되돌아오게 됩니다. 이번 이야기는 그것을 들은 연인 마커스가 코넬리아 공주의 아버지에게 대항하는 부분에서 시작합니다. 그럼 로얄석에 계신 브라네 여왕님, 가넷 공주님… 그리고 귀족 분들, 일반석 위에서 보고계신 분들, 모두 손에 두꺼운 손수건을 준비하시길 바랍니다.

블랭크 : 아버지를 잃고! 어머니를 잃고! 그리고 연인과 헤어지게 된 마커스여!

시나 : 아아, 너무나도 운이 없는 마커스여! 앞으로 너는 어떤 희망을 가지고 살아야 한단 말인가!

지탄 : 이렇게 된다면 우리의 벗을 위해! 가증스런 레어 왕의 가슴에 열화의 검을 찔러주어야 하지 않겠는가!

블랭크, 시나 : 좋아!

블랭크 : 도와주러 왔네 친구!

마커스 : 끼어들지마!

시나 : 그럴 수는 없지! 나 역시 레어 왕에게 형제를 잃었어!

레어 왕 : 에잇! 비켜라! 무례한 것들! 짐의 야망을 막는 녀석은 누구라도 용서할 수 없다! 짐에게 대항하는 녀석은 이 어두운 밤의 안개로 만들어 주마!

지탄 : 레어 왕이여! 벗의 마음속 상처를 받아보거라! 벗의 마음속 슬픔을 받아보거라!

이벤트가 끝나면 바로 전투에 들어간다. 어차피 마법공격은 가짜이므로 물리공격으로 양쪽의 졸개들을 없애자


메데오, 포리! 이것이 바로 팬 서비스

레어 왕 : 우우… 이렇게 끝날 거라고는 생각하지 마라, 마커스!

지탄 : 기다려!

지탄 : 어째서 막는 거지? 블랭크!

블랭크 : 지탄, 냉정하게 생각해봐. 슈나이더 왕자와 코넬리아 공주가 결혼한다면 두 나라는 평화롭게 되는 거야!

지탄 : 웃기는 소리 마! 그렇게 모든 일이 간단히 굴러간다면 세상에 불가능한 일이 어디 있지?

블랭크 : 에잇!!

지탄 : 이얏

블랭크 : 이렇게 된다면 승부다!

지탄 : 원하던 바다!

블랭크 : 이 승부는 다음으로 미루자!

지탄 : 그렇게 해줄 것 같나!

MINI GAME 칼싸움 연극

블랭크의 지시에 따라 8가지 버튼을 누르면 된다. 버튼을 똑바로 눌러야 함은 물론 타이밍도 맞춰야 하기 때문에, 2, 3번 정도 해봐야 적응이 될 것이다. 100명중 90명 이상의 관객의 호응이 있다면 브라네 여왕도 기뻐하게 된다. 계속해서 도전할 수 있으며 호응한 관중의 숫자에 비례해서 돈을 입수할 수 있다.


◀ 재미있는 미니게임

'퍽퍽, 으악'

블랭크 : 다 갈아입었지? 지탄?

지탄 : 그래, 하지만 이 헬멧…, 조금 냄새가….

블랭크 : 무슨 소릴 하는 거야? 내 헬멧은 조금이 아니라 엄청나게 냄새나고…, 갑옷의 사이즈도 틀리고…, 등뒤는 왠지 가렵고…, 부츠는 축축하고…, 글러브는 끈적끈적하고…, 주머니 속에는 과자 부스러기나 들어있고….

지탄 : 그것보다도 블랭크…, 그건 확실히 가지고 왔겠지?

블랭크 : 물론이지, 난 얼빠진 짓은 안 해!

지탄 : 좋아! 그럼 내가 가넷 공주의 첫잔에 잠이 오는 약을!

블랭크 : 나는 괴물 여왕님께 특별 선물을! 크크크, 기분좋게 자고 있구먼!



알렉산드리아 성내 Alexandria Castle

입수 아이템
피닉스의 꼬리, 피닉스의 깃털

블랭크 : 사전 조사에 따르면…, 이 계단 위에 왕실의 관람석이 있다는 말이지!
지탄 : 알았어!
블랭크 : 앗! 드디어 마커스가 코넬리아의 저택에 잠입하는 장면이 된 것 같군! 연극이 끝나기 전에 빨리 일을 진행하자구!

현재 상태로는 어디에도 갈 수 없으므로 맞은편에 있는 계단을 통해 올라가자.

지탄 : (뭐지? 이상한 모습을 한 녀석인데…)
하얀 모자를 쓴 여자아이 : 저…, 길 좀 비켜주시지 않겠어요?
지탄 : 아…;


지탄과 가넷의 첫 만남

A 길을 비켜선다
B 얼굴을 들여다본다

지탄 : 어디 보자…;
여자아이 : 제 얼굴에 뭐라도 붙어있나요?
지탄 : 아니, 실은… 내가 쭈~욱 기다려왔던 게 네가 아닌가해서 말야.
여자아이 : 예? 저를 기다리고 계셨나요?
지탄 : 그래! 네가 태어난 이후부터 쭈~욱, 이 장소에서 만나는 것을 꿈꾸며 말이지…;
여자아이 : 절 놀리는 거군요?
지탄 : 아, 아니, 그런 건…;
여자아이 : 그럼 실례하겠습니다!
지탄 : 잠깐 기다려! 우리들 어디선가 만난 적 없나?
여자아이 : 아니… 전…;
지탄 : 그럴까…; 아냐, 내가 이렇게 귀여운 아이를 기억 못할 리가 없는데 말야…;
블랭크 : 어이, 어떻게 된 거야? 지탄! 뭘 헛짓거리를 하는 거야!
여자아이 : 저, 저기… 죄송합니다.
블랭크 : 뭐, 뭐야? 방금!
지탄 : 멍청하게 있지마! 방금 그게 가넷 공주야!
블랭크 : 정말이냐?

지탄과 블랭크는 가넷 공주를 따라가게 되고, 여기서 시점이 변환된다.

존, 손 : 큰일입니다요!
존 : 아주 큰일입니다요!
손 : 브라네님께 혼갑니다요!
존, 손 : 서둘러야 합니다요!
존, 손 : 큰일입니다요!
손 : 그쪽이 아닙니다요!
존 : 알고 있습니다요!
손 : 정말입니까요?
존 : 정말로, 정말입니다요!
손 : 수상합니다요~
존 : 수, 수상하게 생각하고 있을때가 아닙니다요!
손, 존 : 어쨌든 지금은 브라네님에게!
존 : 그쪽이 아닙니다요!
손 : 아, 알고있습니다요!
존 : 정말입니까요?
손 : 저, 정말로, 정말입니다요!
존 : 수상합니다요~~
손 : 수, 수상하게 생각하고 있을때가 아닙니다요!
존, 손 : 브라네님의 곁으로 빨리 가야 합니다요!
손 : 브라네님!
존 : 큰일입니다요.
프루토대 대장 : 지금은 아무도 통과시키지 말라고 하셨다! 나중에 들어와!
베아트릭스 : 급한 용건입니까?
손 : 그렇습니다요.
존 : 급할 뿐만 아니라 엄청난 일입니다요.
베아트릭스 : 그렇다면 제가 용건을 전해 드리도록 하죠!
손, 존 : 부탁드립니다요.
대장 : 우… 베아트릭스 녀석, 쓸데없는 짓이나 하고~!
베아트릭스 : 그래서, 용건은 무엇이죠?
존 : 가넷 공주가~;
손 : 사, 사라져 버려서~;
손, 존 : 큰일났습니다요.
베아트릭스 : 알겠습니다. 잠시 거기서 기다리세요.
브라네 여왕 : 연극을 한창 즐기고 있는 중이야. 일이 있으면 나중에 전해!
베아트릭스 : 그게 실은, 가넷님이 방금 전…;
브라네 : 그러고 보니 가넷의 모습이 보이질 않는군?
베아트릭스 : 예, 방금 전 가넷님이 국보인 펜던트를 가지고 어디론가 사라져 버린 것 같습니다.
브라네 : 뭐라고! 그 계집애 무슨 생각을 하고 있는 거지? 베아트릭스 장군!
베아트릭스 : 옛!
브라네 : 그리고, 또, 거기… 스타이너 대장.
스타이너 : 옛!
브라네 : 빨리 가넷을 찾아!
베아트릭스 : 알겠습니다!
스타이너 : 잘 알아들었습니다!
여기서부터는 스타이너의 시점으로 전개된다.

스타이너 : 프로투대(隊)! 집합! 얼래? 어째서 아무도 오지 않지?
브루첸(프로투대 No. 2) : 스타이너 대장!
콧첼(프로투대 No. 3) : 지금 집합했습니다.
스타이너 : 뭐야! 너희들은! 두 명뿐이잖아! 나머지 6명은 어떻게 된 거야? 자알 한다! 브라네님의 명령이다! 빨리 옷을 갈아입고 공주님을 찾아!

이제 성안을 대충 돌아다닌 후, 성밖으로 나와 왼쪽에 있는 탑으로 올라가자.

스타이너 : 아이구, 힘들어…; 아냐! 힘들어하고 있을 때가 아냐! 공주님을 찾아야 해! 아아냐! 저건? 가넷 공주님이 아닌가! 괴한에게 쫓기고 있는 상태! 지금 구해드리러 가겠습니다!
한편 가넷 공주는 탑에서 뛰어내려 극장정에 올라탄다.


대담한 가넷 공주

지탄 : 얼래? 가넷 공주는 어디로 간 거지?
???? : 앗!
루비 : 꺄아! 무슨 짓이야! 잠깐! 너 말야… 나하고 부딪혔는데 사과도 안 하는 거야?
여자아이 : 죄, 죄송합니다. 사정이 있어서 서두르고 있었기 때문에…;
루비 : 정말~ 난 지금부터 무대에 나갈 준비를 해야 하는데 말야! 지탄, 잠깐 들어봐, 이애, 아주 몰상식한 애야!
지탄 : 그보다 그 아이와 할 말이 있어!
루비 : 잠깐! 그만 거라니? 무슨 소리야?
지탄 : 루비! 자세한 이야기는 나중에!
지탄 : 후… 드디어 포기했나 보군? (뭐, 계획과는 다르게 되었지만 이로써 유괴작전은 성공이야!)
여자아이 : 당신… 혹시 이 극장 비공정에 계시는 분인가요?
지탄 : (이런, 역시 들킨 건가…;)
여자아이 : 알고 계실지도 모르겠지만…, 사실… 전… 알렉산드리아 왕녀인 가넷 틸 알렉산드로스입니다. 당신에게 부탁드리고 싶은 일이 있습니다. 지금 당장 저를 유괴해주시지 않겠습니까?
지탄 : 뭐, 뭐라고? 그건 거꾸로 잖…;
??? : 공주님! 어디십니까!
가넷 : 벌써 따라온 모양이군요!
지탄 : 왠지 사정이 있는 것 같은데…; 좋아! 여긴 내게 맡겨!
가넷 : 고마워요, 꼭 보답할게요.
지탄 : 그럼 공주님! 지금부터 제가 공주님을 유괴합니다!
시나 : 뭘 꾸물대고 있는 거에요? 빨리 이쪽으로 오세요!
가넷 : 앗!
지탄 : 가넷 공주, 걱정하지 않아도 돼, 이 녀석은 동료인 시나야.
가넷 : 그, 그렇습니까? 그렇다면 놀라서 정말 죄송합니다.
지탄 : 하지만 뭐, 그 꼴이면 가넷 공주가 놀라는 것도 당연하지.
시나 : 뭐라고! 이래봬도 매일아침 꼼꼼히 손질하고 있다구요! 자, 따라오세요!
지탄 : 좋아! 시나를 따라 가자!


저를 유괴해 주세요!

스타이너 : 공주님! 공주님! 공주님? 공주님? 고옹주우니이임~ 공주니임! 왜 이렇게 늦는 거야!
병사 : 죄, 죄송합니다!
스타이너 : 공주님!
지탄 : 어이, 시나! 이쪽도 막혔잖아?
시나 : 후후후, 이런 일이 있을 것 같아서…, 자! 이런 장치를 만들어 두었지요.
스타이너 : 공주님! 공주님은 이 구멍 속인가?
????(프루토대No. 7) : 제, 제가 가보겠습니다!
스타이너 : 이봐! 뭘하는 거야?
???? : 대, 대장! 움직일 수 없습니다!
스타이너 : 으, 젠장!!
???? : 크크크, 잘 됐어!
지탄 : 꽤 몸이 가벼운데, 공주님! 알게 모르게 반해버릴 것 같아.
가넷 : 각오를 한 후에 성에서 빠져 나왔기 때문에 이 정도는 보통이에요.
지탄 : 정말, 공주님으로 두기에는 아깝군.
가넷 : 그런 이야기는 나중에 하고, 자, 가죠!

여기서는 바로 나가지 말고 중앙의 엔진을 조작하여 2개의 아이템을 입수하도록 하자.


이 엔진을 조작하면 아이템을 입수할 수 있다

스타이너 : 기다려! 공주님! 이 스타이너가 구하러 왔습니다!
???? : 가넷님, 안심하십시오!
스타이너 : 좋아! 프루토대! 결성된 지 처음으로 팀웍이 맞는군!
???? : 크크크, 뭐 괜찮아, 우리들이 무사히 유괴할 테니까.
스타이너 : 뭐라고? 넌 누구냐?
지탄 : 가넷 공주를!
시나 : 보호하는 것은!
3인 : 우리들이다!

스타이너는 예상외로 매우 약하므로 두 개의 아이템을 모두 훔친 후 공격하자

3인 : 부, 부리벌레다!
지탄 : 자! 이틈을 타서!

한편 무대 위에서는

레어 왕 : 드디어 내 딸 코넬리아 공주와 슈나이더 왕자와의 혼약. 이것으로 슈나이더 왕자는 내 뜻대로. 그리고 사슨국도 계산대로다! 크하하하하!
제네로 : 수상한 남자를!
베네로 : 잡아왔습니다!
레어 왕 : 이거 재미있군! 마커스가 아닌가! 아무리 그대가 코넬리아를 사랑하고 있다해도, 또한 코넬리아가 그대를 사랑하고 있다해도, 네 녀석처럼 신분이 낮은 녀석과의 결혼은 인정할 수 없다! 이 종이 3번 더 울린 후에… 네 녀석을 사라지게 해주지!



클라이맥스를 향해가는 연극

가넷 : 어쩌죠? 길이 막혔어요!
지탄 : 음, 큰일이야….
시나 : 지탄! No. 2에 타!
지탄 : 좋아! 가넷 공주, 이쪽으로!
스타이너 : 그렇게는 할 수 없어!
레어 왕 : 이제 한번!
바크 : (고, 공주님?)
지탄 : (모두들! 이대로 연극을 계속해!)
스타이너 : 얼래? 여기는 도대체 어디지?
마커스 : 코넬리아!
가넷 : (응… 그러니까….)
지탄 : (연인역인 마커스야!)
가넷 : 마커스!
지탄 : (그래그래, 그렇게!)
가넷 : (후후후, 연극에는 조금 관심이 있었어요.)
바크 : 좋아! 조금 더 연극을 계속하자. 브라네 여왕도 보고 있을 테니까 말야!)
코넬리아 : 마커스, 만나고 싶었어요…. 더 이상 헤어지지 않아요. 이대로 저를 어딘가에 데려가 주세요!
지탄 : 어때? 레어 왕! 둘의 사이를 인정해 주지 그래!
레어 왕 : 안돼! 더 이상 헤어지기 싫다고? 안돼! 그렇게는 안돼! 코넬리아는 이 슈나이더 왕자와 결혼한단 말이다! 그렇지? 슈나이더 왕자!
스타이너 : 제, 제가 공주님과 말입니까?
레어 왕 : 에에이! 반항하는 자는 모두 죽여버려!

'퍽, 퍽'

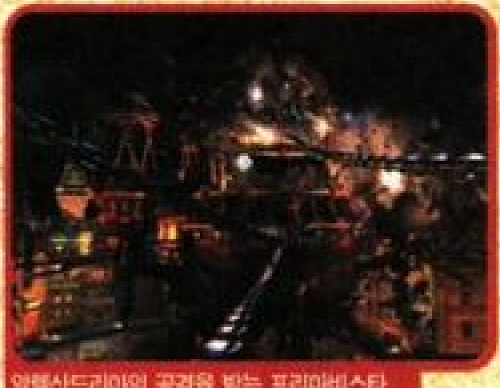
레어 왕 : 코넬리아, 자, 아버지와 함께 성으로 돌아가자.
코넬리아 : 싫어요! 전 더 이상 싫어요!
레어 왕 : 코넬리아…, 이제 아버지를 곤란하게 만들지 말아다오. 너를 위해 생각해 낸 결혼이야…, 이해해주길 바란다….
마커스 : 그렇게는 안돼! 레어 왕! 지금이야말로 결판을 내야할 때! 부모의 원수, 그리고 사랑하는 코넬리아를 위해…, 이 칼로 대답해 주지!
코넬리아 : 윽….
마커스 : 어, …어째서!?
코넬리아 : 마… 커스, 미안해요. 이런 사람이라 해도 제 아버지예요….
레어 왕 : 코넬리아!
스타이너 : 공주님!
코넬리아 : 아버님, 제멋대로 굴기만 해서 죄송했어요. 하지만, 부디 마커스를 용서해 주세요….
마커스 : 이런 일이! 더 이상 코넬리아의 목소리를 들을 수 없단 말인가? 더 이상 코넬리아의 따뜻한 온기를 느낄 수 없단 말인가? 이렇게 된다면 더 이상 내가 살아있을 의미가 없어! 으윽….
지탄 : 마커….
브라네 여왕 : 우오오오! 올해의 연극은 정말, 가오오오오! 눈물이 나게 하는구만. (그러고 보니, 가넷은 어떻게 된 거지?) 아오, 아오오~.
파크 : 흑, 좋은 연극이야!
비비 : 응, 그래.
파크 : 이 정도는 되야지 힘들게 지붕 위를 건너온 보람이 있는 거 아니겠어? 앗! 도망쳐!
프루토대 : 잡아라!
파크 : 이 바보! 놔두고 가버린다?
프루토대 : 잡아라아!
레어왕 : 아버지를 용서해 줘!
스타이너 : 공주님!
비비 : 죄송합니다~.
병사 : 이것 봐! 멈춰!
비비 : 오지 말아요!
가넷 : 앗뜨거!
바크 : 지탄! 슬슬 시작할 때야! 이걸로 극단 탄타라스도 끝이지!
지탄 : 가넷 공주! 도망쳐!
스타이너 : 뭐가 뭔지 모르겠어!
가넷 : 스타이너! 더 이상 저를 따라오지 말아 주세요!

하겐 : 대장님! 어떻게 하면 좋겠습니까?
스타이너 : 으으~~~~~~~윽, 그렇게 할 수는 없습니다아!
가넷 : 여전히 꽉 막혔군요!
지탄 : 이런 녀석은 그냥 두고 빨리 가자!
스타이너 : 공주님!
지탄 : 어이, 너, 괜찮은 거야?
비비 : 으응, 약간 데었을뿐….
스타이너 : 에에잇! 공주님! 각오하십시오!

역시 쉽게 전투를 끝낼 수 있다. 단, 무대 위에서 사용하던 가짜 마법은 전혀 효과가 없으므로 사용하지 말자.

시나 : 준비 완료했습니다!
바크 : 음.
블랭크 : 이쪽도 OK야!
바크 : 좋아! 출발이다

분개한 브라네 여왕은 프리마비스타호에 총공격을 가하고, 프리마비스타호는 안개 아래의 마의 숲으로 떨어지고 만다.


알렉산드리아의 공격을 받는 프리마비스타

브라네 : 이 계집애가… 아직 어리다고 생각했는데, 설마 그렇게 대담한 일을 생각하고 있을 줄이야…. 존! 손! 전의 그 것, 이제 사용할 수 있겠지?
존 : 이미 실전에 사용할 수 있는 레벨입니다요.
손 : 가넷 공주님 정도는 원샷입니다요.
브라네 : 누가 죽이라고 했지? 가넷은 반드시 살려서 끌고 와!



마의 숲 Evil Forest



필수 아이템

피닉스의 꼬리, 브론즈 손목보호대, 리스트, 에테르×3, 레비 엘름, 포션, 가죽모자, 116길

새로 등장하는 적

고블린(ゴブリン)
- 훔치다 : 포션
- 특성 : 최약체 적. 고블린 펀치 따위를 사용하지만 한번에 없애버릴 수 있다.

팡(ファング)
- 훔치다 : 포션, 피닉스의 꼬리
- 특성 : 고블린보다는 강하지만 역시 한번에 없앨 수 있다.

덴드로비움(デンドロビウム)
- 훔치다 : 원석, 텐트, 눈약
- 특성 : 화분을 날려 암흑상태로 만든다. 귀찮은 존재.

플랜트 스파이더(プラントスパイダ)
- 훔치다 : 하이포션, 원석, 포션
- 특성 : 썬더를 사용한다. 떼거지로 나오지만 하나 하나는 강력하지 않다.

프리즌케이지(プリズンケージ)
- 훔치다 : 브러드 소드, 가죽 리스트
- 특성 : 흡수, 촉수 등의 공격을 사용한다. HP가 높다

비크 : 이런…. 다치지 않았나, 시나?

시나 : 전 괜찮지만 프리마비스타는 이제 힘들 것 같아요!

바크 : 이거 재미있게 되었구만. 하필이면 이 숲에 떨어지다니.

시나 : 지금까지 이곳에 떨어져 살아 나온 녀석은 없지요.

블랭크 : 보스! 큰일이야. 아래에 불이 났어! 너무 번져서 막을 수 없어!

바크 : 징징거릴 때가 아니야! 불을 끌 수 있는 방법을 생각해! 부상자를 구출하는 것도 잊지 말고!

블랭크 : 좋아! 알았다!

바크 : 짐들을 극장정의 밖으로 끌어내! 무기, 아이템, 사용할 수 있는 것은 전부! 모두 불타버리면 이 숲에서 탈출할 수 없게 되니까 말야!

시나 : 알겠어요!

시나 : 하아, 하아. 빨리 불을 꺼야지! 혼자서는 옮길 수가 없단 말야! 뭐하고 있는 거에요? 빨리 하지 않으면 전부 숯덩이가 되어버린다구요!

제네로 : 가넷 공주를 찾고 있어요. 어딜 찾아봐도 보이질 않아서요. 혹시 비공정의 아래 부분에 깔렸을지도 몰라서 말이죠.

시나 : 왕녀를 유괴한 데다가 찌부러트리기까지 한다면 교수형 정도로 끝나지 않을 걸요!

시나 : 역시 살아있었군, 지탄! 비행중의 비공정에서 뛰어내리다니 아무리 지탄이라도 무모해요.

지탄 : 추락할 때의 충격으로 날아간 거야. 그것보다 모두들 무사해?

시나 : 그건 걱정하지 않아요. 모두들 와운이 세기 때문에 팔팔하지요. 하지만 이대로는 교수형이에요. 가넷 공주가 어디에도 보이질 않아요.

ATE 숲의 파수꾼

비비 : 우와아!

가넷 : 괜찮아요?

비비 : 아, 아직도 따라와? 위, 위험해!



▲ 숲을 헤매고 있는 가넷과 비비

모그리를 통해 세이브 한 후 오른쪽에 있는 통나무를 통해 숲으로 들어가자. 조금만 진행하면 ATE에서 본 장소에 도착하게 된다.

비비 : 크, 큰일이야!

지탄 : 뭐지? 저 녀석은!?

스타이너 : 고, 공주님께 무슨 짓을 할 셈이냐!

지탄 : 말이 통하는 상대가 아냐! 간다!

지탄에게 트랜스가 걸리므로 프리에너지를 마음껏 사용하자. 그다지 어려운 상대는 아니다.

스타이너 : 공주님! 공주님!

지탄 : 어디로 갔지?

비비 : 끌고 가버렸어…. 무서워서 마법을 사용하지 못했어… 가만있으면 분명 잡아먹힐 거야!

스타이너 : 내가 있었는데도 불구하고 공주님을 보호할 수 없었다니….

지탄 : 둘 다 포기하기는 일러. 녀석들은 숲의 주인이 조정하는 인형일 뿐이야. 가넷 공주는 이 숲의 안쪽에 있는 숲의 주인에게 끌려갔을 거야.

스타이너 : 그, 그래. 그렇다면 아직 공주님은! 빨리 녀석의 뒤를 쫓아야 해!

비비 : 우와아!

이번에는 비비가 계속해서 흑마법을 사용하므로 계속 공격하면 이길 수 있다.

비비 : 무, 무서웠어….

지탄 : 다친 데는 없어?

비비 : 괜찮….

'구오오오오'

비비, 스타이너 : 우왓!

결국 비비와 스타이너는 정신을 잃고 쓰러지게 된다.

블랭크 : 지탄에게 감사해야돼. 조금만 더 늦었어도 저 세상으로 갔을 거야. 너는 독을 뒤집어쓴 게 아냐. 씨앗이 몸에 붙어있었어. 만약 씨가 발아했다면 몸에서 양분을 전부 빨아들여 이미 시체가 되었을 거야.

비비 : 저, 전 죽는 건가요?

블랭크 : 앗, 미안. 겁을 준 모양이군. 이걸로 씨앗을 빼낼 테니까 걱정하지 마.

비비 : 앗, 이거 맛이 이상한데….

스타이너 : 공주님…, 지금 구하러 가겠습니다…. 네 녀석 무슨 짓이지?

베네로 : 뒤에 있는 방으로 들어가 주셔야겠어.

스타이너 : 네 녀석들… 공주님이 마물에게 잡아먹힐지도 몰라. 그걸 보고만 있을 셈이야?

베네로 : 그 몸으로는 무리야.

제네로 : 공주님의 일이라면 걱정하지마. 보스에게 전부 맡겨두면 돼. 자, 거기서 천천히 쉬고 있으라구.

베네로 : 그 약도 꼭 먹어야해!

스타이너 : 제, 젠장… 이러고 있을 때에도 공주님은…. 이놈들의 보스 따위는 신용할 수 없어. 이 해독약이야말로 수상하단 말이야…. 이 색깔하며, 이 냄새하며, 완전히 독인 것 같은데…. 헉, 헉… 하지만 정말로 곧 죽어버릴 것 같아…. 젠장, 응? 맛있네…?

한편 비탄은 바크와 이야기하고 있었다.

바크 : 그건 무리야…. 너도 보았겠지만, 베 주위에는 인개에서 만들어진 괴물 투성이야.

지탄 : 그딴 것들은 별거 아냐. 우리들이 모여서 간다면 걱정없어!

바크 : 그럴지도 모르지. 하지만 부상자들은 어떠하라는 말인가?

지탄 : 함께 데리고 가면 되잖아?

바크 : 그렇다면 습격 당했을 때 움직일 수 없는 자들은 죽기밖에 더하겠나? 가넷 공주는 안됐지만 어쩔 수 없다. 동료가 우선이야.

지탄 : 젠장!

바크 : 부상자들이 모두 회복할 때까지 탄타라스는 여기서 대기한다! 제멋대로의 행동은 용서할 수 없어!

지탄 : 여자를 버려 두다니, 끝불건이야.

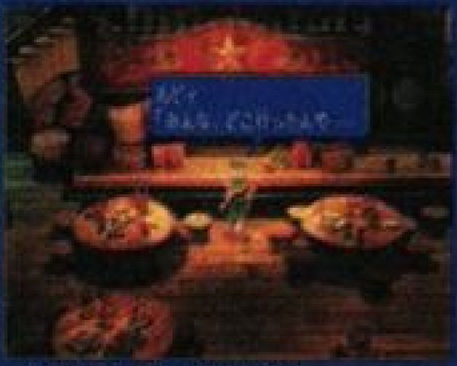
ATE 탈출하는 거다

스타이너 : 이런 곳 정도는… 간단하게… 탈출해주지…. 내보내, 내보내, 내보내줘! 우… 아직 독이 빠지지 않은 건가….

스타이너 : 인형…? '가넷 공주 15세'…? 이런 조잡한 인형에 공주님의 이름을 써놓다니…. 게다가 공주님은 16살이란 말이다! 그건 그렇고 정말 어설픈 인형이군….

ATE 남겨진 물건

루비 : 모두들 어디로 간 거야? 난 앞으로 어떻게 해야….



▲ 알렉산드리아에 남겨진 루비

ATE 나의 보물

시나 : 이 근처에 있는 건가…? 열래…? 없네? 찾을 수가 없어…. 내 가넷 인형…. 도대체 어디로 간 거지? 그게 없으면 안심하고 잘 수 없는데. 하아, 하아. 서, 설마 비공정이 불타오를 때…!



▲ 시나… 변태인가…

계단을 내려와 오른쪽 방으로 들어가면 비비를 만날 수 있다. 그와 이야기한 후, 방을 나서면 다시 이벤트가 진행된다.

지탄 : 하지만 정말 구해낼 수 있을까…
'그러고 보니 그 때… 정말로 특별한 기분이 들었었어…. 운명의 사람? 음, 그런 게 아니라…. 어떻게 말해야 좋을까?'
지탄 : 신경이 쓰이는 아이야…. 가넷 공주를 어떻게 하지…?


지탄의 회상

- A 구하러 간다
- B 보스를 명령을 따라 그냥 둔다

지탄 : 역시 보스의 결단을 거역할 수는….
지탄 : 젠장, 어떻게 해야 하지?
'그 아이의 눈은 약간 슬퍼 보이는 눈이었지…. 어째서 바다 저편을 보는 듯한 눈을 하고 있었을까…. 마치 눈앞에 펼쳐진 백사장이 시계(視界)에 들어오는 것을 거부하는 듯한 눈…. 백사장에 빛나는 일곱색깔 조개들마저 보려하지 않는 눈…. 그런 것인가…. 조금은 나와 닮았다는 느낌이 드는데….'
지탄 : 어떤 생각으로 성을 빠져 나왔을까…. 동료들과 헤어지면서까지 구해야 하는 건가…. 하지만 방금 만난 아이일 뿐인데…. 에잇! 가넷 공주는 나를 기다리고 있어! 숙녀를 기다리게 하는 건 남자의 도리가 아니지! 기다려! 가넷 공주!
블랭크 : 참을성이 없군. 너도. 이번엔 무슨 짓을 할 셈이지?
지탄 : 가넷 공주를 구하러 가는 거야. 그 아저씨도 함께 데려가지.
블랭크 : 제정신이야? 숲의 주인이 어떤 녀석인지 모르잖아? 우선 보스가 그런 행동을 용서할 리 없어.
지탄 : 알고 있어….
블랭크 : 정말, 너의 사고방식은 여전하군. 빨리 보스와 이야기해 봐. 꾸물꾸물하고 있으면 늦을지도 몰라.

왼쪽으로 내려가 바크를 만나자.

바크 : 기다렸다. 안 오는가 했지…. 역시 구하러 가는 건가?
지탄 : 녀석과 약속했으니까 말야. 마지막까지 확실히 유괴해 주겠다고.
바크 : 카하하하! 이유따윈 묻지 않았어. 그 공주, 꽤 미인이니까 네 녀석이 반하는 것도 당연하지. 이유라면 그걸로도 충분해! 그럼, 각오는 되었겠지? 탄타라스의 규칙은 절대적이니까 말야. 상대가 네 녀석이라도 봐줄 수는 없어!
지탄 : 그래, 알고 있어.
바크 : 조오아, 빨리 해보자구! 옆에 있는 화물실에서 상대해 주지.

다시 왼쪽으로 나가면 바크와 싸울 수 있다. 회복에 신경쓰며 싸우면 간단히 이길 수 있을 것이다.

바크 : 꽤 잘하는데? 아프잖아!
'퍽'
바크 : 공주님을 잘 부탁해! 카하하하하!
지탄 : 봐줄려면 마지막까지 봐줄 것이지….

다시 위로 올라가 스타이너를 만나자.

스타이너 : ….
지탄 : 나이도 지긋한 양반이 꾸벅꾸벅 졸고 있긴.
스타이너 : 무슨 소릴 하는 거야! 네 녀석. 나는 공주님의 일을 생각하고 있었단 말이다! 네 녀석들이 유괴같은 바보짓을 계획해서 이렇게 된 거란 말이다! 공주님에게 만일 조금이라도 문제가 생기면 그냥 끝나지 않을 줄 알아!
지탄 : 뭐, 그렇게 화낼 필요는 없어. 지금부터 나는 가넷공주를 구하러 간다…. 아저씨도 따라 왔으면 좋겠는데…. 어때? 얌전히 있을 거라고 약속한다면 데리고 가주지.
스타이너 : 네 녀석들, 도적들의 생각 따위는… 또 이상한 계획이라도 꾸몄겠지!
지탄 : 걱정하지마, 나 혼자 결정한 거니까, 탄타라스의 행동과는 전혀 관계없어. 가넷 공주를 구해낸다. 단지 그것 뿐이야….
스타이너 : 제, 젠장…. 그 말에 거짓은 없겠지? 다른 짓을 하려 한다면 그 자리에서 네 녀석을 베어버릴 테다!
지탄 : OK~, 그럼 결정되었군. 믿고 있을게 아저씨!
스타이너 : 잘 들어둬! 절대로 네 녀석을 용서한 건 아니니까 말야!
지탄 : 알았다니까….
스타이너 : 좋아, 그렇다면 그 흑마도사에게도 함께 가달라고 부탁하는 게 어때?
지탄 : 비비 말이지….
스타이너 : 음, 비비님의 흑마법은 그 괴물에게 효과적이었어. 관계없는 사람을 끌어들이고 싶지는 않지만 지금은 공주님의 목숨이 걸린 일각을 다투는 상태…. 공주님을 구하기 위해서는 비비님의 힘이 절대로 필요하지.
지탄 : 좋아, 그렇다면 빨리 비비에게 말을 하러 가자.

비비의 방으로 돌아가면 이벤트가 이어진다.

지탄 : 지루했지, 비비. 공주님의 구출작전 개시야!
비비 : 잘됐어, 조심해!
지탄 : 너도 함께 가는 거야.
비비 : 에? 내가…? 나 같은 녀석이 따라간다 해도 분명 별로 도움이 되지 않을 거야….
스타이너 : 아니, 비비님의 흑마법은 숲의 몬스터에게 유효했습니다. 이런 허접한 도적보다는 훨씬 믿음직합니다.
비비 : 하, 하지만 나는 자신이 없어. 방금 전에도 무서워서 움직일 수 없었고.
스타이너 : 공주님을 구하기 위해…, 아니 알렉산드리아를 위해 비비님의 힘을 부디 빌려주십시오!
지탄 : 필요성을 느낀다면 직접 행동해. 그게 남자겠지? 비비, 괴물들은 기다려 주지 않아. 빨리 가넷 공주를 구하러 가자.
비비 : 으, 응. 걸리적거리지 않도록 노력할게.
스타이너 : 감사합니다 비비님. 그런데 비비님….
비비 : 뭐, 뭐죠…?
스타이너 : 비비님의 흑마법을 보고 한가지 생각해낸 게 있는데…. (속닥속닥…, 뭐냐하면….)
비비 : 마법검…? 응, 알았어. 해볼게.

이제 완벽히 준비를 하고 밖으로 나서자.

블랭크 : 정말, 멋진 척하긴. 그렇게 그 여자가 마음에 든 거야?
지탄 : 알고 있잖아? 곤란에 빠진 여자를 그냥 둘 수 없는 성격이야, 난.
블랭크 : 네 녀석의 그 직선적인 성격, 정말로 화가 나.
지탄 : 아하~, 네 녀석, 내가 가넷 공주와 사이좋아지는 게 싫은가 보군?
블랭크 : 바보같이…. 흥미 없어. 자, 이걸 가져가, 지탄.
지탄 : 반하게 하는 약 따윈 내겐 필요없어. 더 이상 인기가 올라가면 곤란하거든.
블랭크 : 그런 게 아냐. 이건 아저씨들이 당했던 씨앗을 제거하는 약이야.
지탄 : 뭐야? 그런 거라면 빨리 이야기해



쥐어지, 블랭크!

블랭크 : 네 녀석이 남의 이야기를 마지막까지 듣지 않는 거야. 그리고 또 하나 보스로부터 전달사항이야….

지탄 : 어빌리티의 장비라니 어떻게 하는 거지?

블랭크 : 그런 것도 모르는 거야? 정말 지겨운 녀석이군, 넌….

밖으로 나오면 우선 시나에게 아이템을 사고 세이브를 한 뒤 다시 숲으로 향하자. 모스코에게서는 루비로부터 온 편지를 받을 수 있다.

모그넷

루비로부터
지탄에게

지탄! 너 괜찮은 거야? 난 괜찮아!
참 알렉산드리아 마을에서 재미있는 사람을 만났어!
또 편지 줄 테니까 기다리고 있어~
P.S. 탄타라스의 사람들도 잊지 않을 테니까~.

다시 숲으로 들어가면 숲의 안쪽까지 들어갈 수 있다. 보스전을 대비하여 레벨을 3, 4정도까지 올리는 것이 좋다. 공주가 잡혀간 곳에 도착하면 ATE가 일어난다.

ATE 숲의 연주회

지휘자 : 자, 기분좋게 연주한다!

바이올린 연주자 : 밖에 있는 괴물들에게 우리들의 하트를 들려주자구!

심벌 연주자 : 음, 용기가 솟아오르는데?

드럼 연주자 : 헤헤, 기분좋군!

트럼펫 연주자 : 빠루루~!

바쿠 : 오, 잘 하고 있군! 우리들은 주변의 상태를 확인하고 오겠다! 힘을 모와둬, 이제 곧 출발이다!

일동 : 예!

모그리와 샘물이 있는 곳에 도착하면 또 ATE가 일어난다. 또한 몬티에게 편지를 줄 수도 있다.

세이브 후 조금 더 진행하면 가넷을 잡아간 숲의 주인을 만나게 된다.


이곳을 조사하면 HP와 MP가 모두 회복

ATE 솔직하지 못하고

블랭크 : 정말로 괜찮은 거야?

바쿠 : 걱정하지마, 우리들도 준비가 되면 바로 출발할 테니까, 그 대륙도(大陸圖)도 가지고 가도록 해, 린드브룸까지는 아직 머니까 말이지.

블랭크 : 알았어… 그런 아지트에서.

바쿠 : 오우!

모그넷

쿠포로부터
몬티에게

최근 브라네 여왕의 움직임이 이상쿠포, 하지만 더욱더 이상한 것은, 그것은… 가넷 공주인 듯쿠포!
왠지 가출할 것 같은 느낌이쿠포~,
그리고 백마를 탄 왕자가 나타나….
음, 마지막 이야기는 조금 틀리겠지?


이것이 숲의 주인!

비비 : 괘, 괜찮아?

지탄 : 이 녀석이 두목인가!

스타이너 : 공주님! 네 녀석은 손대지마! 알렉산드리아의 공주가 도적에게 구출된다는 건!

지탄 : 홀로 싸울만한 상대가 아냐!

스타이너 : 으으으….

지탄 : 온다, 비비!

BOSS 플랜트 브레인 (プラントブレイン)



HP : 1000, AP : 5, 속성 : 무.
약점 : 화속성, 훔치기 : 눈약, 아이언 헬름.

덴드로비움이 쓰던 화분공격과 썬더 공격을 가한다. 썬더는 전체공격이므로 요주의. 물리공격이 강력하므로 지탄이나 스타이너는 HP에 신경을 쓰도록 하자. 아군 중 1명이 죽으면 블랭크가 도와주러 온다

스타이너 : 공주님! 정신 차리십시오!

블랭크 : 지탄, 그걸 먹어!

가넷 : 콜록, 콜록….

스타이너 : 곧 괜찮아질 겁니다.

비비 : 이제 조금만 쉬면 괜찮을 거야!

블랭크 : 응? 다음은 뭐지…? 안돼! 포위당했어!

지탄 : 도망치거나 없앨 수밖에 없단 말인가!

블랭크 : 가! 뭐하고 있는 거야?

이제 플랜트 스파이더와 한 번 싸우고 도망치면 이벤트가 계속된다.

블랭크 : 왜 그래?

지탄 : 숲의 상태가 이상해!

블랭크 : 이것보다도 더 이상해진다는 거야! 어떻게 되어 가는 거야 이 숲은!?

지탄 : 수, 숲이 따라온다…? 블랭크, 공주를 부탁해! 이대로는 전멸해!

블랭크 : (어이, 무슨 생각하는 거야….)

결국 블랭크는 지탄을 구하다 돌이 되어 버리고 나머지 일행은 숲을 빠져 나온다.


돌이 되어버린 블랭크

지탄 : 바보같이! 블랭크….

비비 : 괜찮을까? 공주님은….

스타이너 : 모든 게 녀석 때문이야! 동료가 희생되었는데 저런 태도…. 더 이상 용서할 수 없어!

가넷 : 으, 응….

스타이너 : 고, 공주님!

가넷 : …스타이너? 절… 구해주었군요….

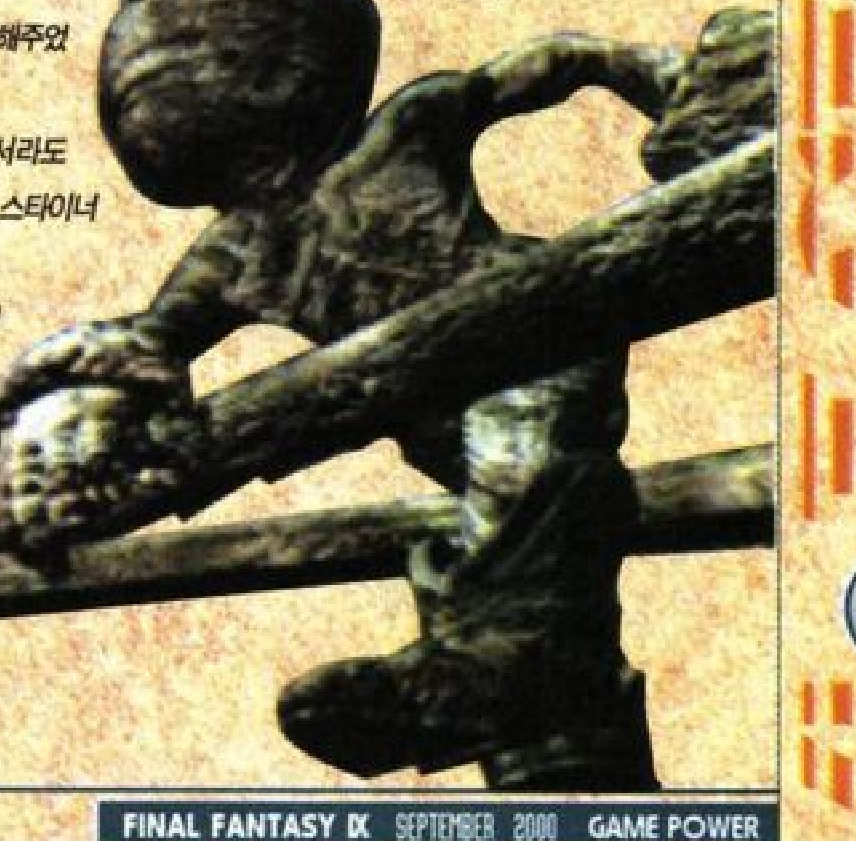
스타이너 : 목숨을 바꾸어서라도 공주님을 보호하는 것이 이 스타이너의 임무입니다!

지탄 : 공주를 구해낸 건 내 실력과 비비의 흑마법이야!

가넷 : 두 분께 감사 드립니다.



스타이너 : 비비님은 그렇다 쳐도, 이 녀석에게 그런 말은 필요 없습니다! 애당초 이런 일이 일어난 것은 네 녀석이 공주님을 유괴한 것이 원인! 그것을 나중에 구해주었다며, 대단한 일처럼 말하는 건 완전히 말도 안 되는 억지지! 잘 들어! 성으로 돌아가면….



가넷 : 스타이너…. 전, 제 자신의 의사로 알렉산드리아 성을 나선 것입니다.

지탄 : 그래, 거기서 가넷 공주를 유괴하러 온 우리들 탄타라스와 의기투합한 것이지.

스타이너 : 그, 그게 정말입니까?

가넷 : 이분이 이야기 한 대로예요.

지탄 : 뭐, 그렇게 된 거니까 사이좋게 지내자구, 아저씨.

스타이너 : 네 녀석이 알 턱이 없지. 이 '안개'가 저주받은 까닭을! 이 '안개' 특유의 몬스터를! 심신에 이상을 가져온다는 이야기를! 공주님, 이런 위험한 장소에서는 한시라도 빨리 떨어져야 합니다.

지탄 : 말도 안 되는 소리하지마, 아저씨! 눈을 떴다해서 공주의 체력이 회복된 것은 아니란 말야.

스타이너 : 너 같은 녀석의 의견을 물은 게 아니다!

지탄 : 어떻게 해서 '안개' 위로 나갈 셈이지? 이 일대는 높은 암벽으로 둘러싸인 저지대(低地帶)야. 남쪽의 게이트와 북쪽의 게이트의 아치도 지금은 폐쇄되었다고 들었어.

스타이너 : …….

지탄 : 갈곳이 없잖아?

스타이너 : 우우….

지탄 : 공주는 걸을 수 없을 정도로 쇠약해져 있어. 아저씨 역시 힘없이 흔들거리고 있었잖아? 갈곳도 없이 출발하는 건 더더욱 위험하지 않아?

스타이너 : 네 녀석의 지시는….

지탄 : 스타이너! 가넷 공주를 보호하는 것은 누구의 임무이지?

스타이너 : 그것은 당연히, 왕궁기사인 나의 임무! 쳇, 어쩔 수 없군…. 공주님의 몸이 회복될 때까지 이곳은 이 스타이너가 지킨다!

지탄 : 그럼 잘 부탁…. 우리들은 위로 올라갈 방법을 생각하지.

얼마의 시간이 흐르고 드디어 가넷 공주가 깨어나게 된다.

지탄 : 벌써 걸을 수 있게된 거야!

가넷 : 예, 받은 약 덕분이에요. 이게….

지탄 : 그래, 숲 속에 있던 큰 녀석을 없앴더니 숲이 갑자기 미쳐서 이렇게 되었지.

가넷 : 마의 숲에서 무사히 나올 수 있었던 건 당신의 친구 덕분이라고….

지탄 : 블랭크라고 해, 그 녀석.

가넷 : 빨리 도와주지 않으면!

지탄 : 지금은 도와줄 수 없어. 석화를 풀 수 있는 방법이 없으니까….

가넷 : 그런, 우리들을 위해 그는…!

지탄 : 아니, 석화를 풀 수 있는 방법은 분명 있어. 나중에 해도 충분히 될 거야. 우리들은 지금 할 수 있는 일을 하자. 블랭크에게 받은 지도에 따르면 정확히 이 숲의 남쪽에 동굴이 있어. 그 동굴로부터 '안개'의 위로 나갈 수 있을지도 몰라. 가보자. 무섭나… 가넷? 괜찮아. 내가 따라갈 테니까!

잠시 후.

비비 : 우와! 뭔가 따라와요!

몬티 : 잠깐 기다려쿠포! 20년 마의 숲에 살아왔지만 탈출한 것을 본 것은 처음쿠포! 대단해쿠포, 강해쿠포! 하지만 좋아하긴 일러쿠포! 이 앞에는 더욱, 더욱 강한 적이 나온쿠포. 월드로 나가기 전에 모그타로에게 여러 가지를 배우는 것이 좋아쿠포!

모그타로에게 게임의 기초지식을 배울 수 있다.

몬티 : 오늘은 가까워진 기념으로 이 피리를 너희들에게 주겠다쿠포! 월드에서 우리들을 부를 수 있는 고마운 피리다쿠포! 불 때는 □를 누른다쿠포. 잘 갔다오도록쿠포~.

가넷 : 고마워.

22



얼음의 동굴

Ice Carven

입수 아이템

눈약(북 게이트), 텐트, 에텔, 포션×2, 에릭서, 메이지 매셔, 피닉스의 꼬리, 가죽 리스트, 리스트

새로 등장하는 적

파이손(パイソン) - 안개의 대륙
- 훔치다 : 피닉스의 꼬리, 하이포션, 원석
- 특성 : 썬더를 사용하는 경우가 있지만 그리 강력하지는 않다.

무(ムー) - 안개의 대륙
- 훔치다 : 포션
- 특성 : 말이 필요없는 약체 몬스터. 간단히 없애주자.

케빈프(ケーヴインプ)
- 훔치다 : 피닉스의 꼬리, 포션
- 특성 : 불 속성에 약하다.

와이어드(ワイアード)
- 훔치다 : 피닉스의 꼬리, 텐트, 포션
- 특성 : 자신와 적의 HP를 바꾸는 기술을 사용하므로 되도록 한번에 없애자.

프린(プリン)
- 훔치다 : 원석, 포션
- 특성 : 브리자드를 사용하지만 그리 강력한 적은 아니다.

월드맵으로 나오면, 우선 세이브를 한 뒤 레벨을 어느 정도 올리는 것이 좋다. 얼음의 동굴은 바로 아래쪽으로 내려오면 쉽게 찾을 수 있다. 서쪽으로 가면 북 게이트에 갈 수 있지만 통과할 수는 없다.



이곳이 얼음의 동굴 입구

지탄 : 이것이 그 동굴인가….

비비 : 저, 저기….

지탄 : 왜 그래, 비비?

비비 : 얼음의 동굴이라고 알아?

지탄 : 아, 들은 적은 있는데, 여기가 그곳이야?

비비 : 응, 아마도…. 마의 숲 근처에 있는 것 같아.

가넷 : …저도 들은 적이 있습니다. 얼음으로 만들어진 아름다운 곳이래요.

비비 : 저도 할아버지로부터 이야기를 들었는데… 이곳은 '안개'의 아래에서 위까지 연결되어 있는 동굴이라고.

스타이너 : 대단해! 비비님의 할아버지는 박식하군요! '안개'를 벗어난 후에 꼭 감사의 말을 전달해야겠어요!

비비 : 할아버지한테는 이것저것 배웠지만 이미 죽었어….

스타이너 : 그, 그건… 몰랐다곤 하지만, 실례했습니다.

비비 : 으응, 신경쓰지 않아도 돼.

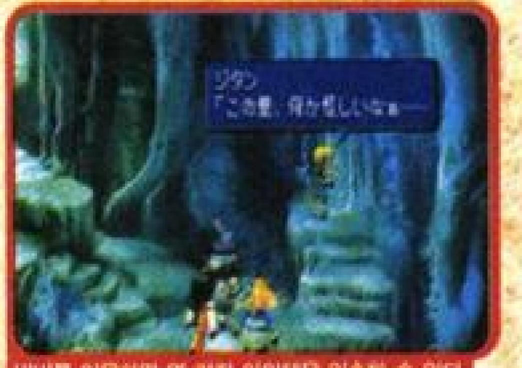
지탄 : 뭐, 어쨌든 가볼 수밖에 없지….

가넷 : 와… 이렇게 아름다운 곳이 있다니. 소문으로는 들었지만, 이 정도로 아름다울 줄은…. 아름다운 꽃… 이름이 뭘까?

스타이너 : 공주님! 함부로 만지면 안됩니다!

지탄 : 뭔 짓을 하든 상관은 없는데 춥단 말야. 빨리 가자….

내부 구조는 매우 간단하다. 동굴 내부에는 '!' 마크가 나오는 곳이 몇 군데 있는데, 이곳을 조사하면 비비가 얼음을 녹여 아이템을 입수할 수 있다. 2갈래로 갈라지는 길이 나오면 왼쪽에 들어가 세이브를 한 뒤 오른쪽으로 가자.



비비를 이용하면 몇 가지 아이템을 입수할 수 있다

지탄 : 비비, 뭐하는 거야! 빨리 안 오면 냅두고 간다!

비비 : 으, 응….

스타이너 : 비비님! 괜찮으십니까?

지탄 : 아저씨! 괜찮… 지 않아. 둘 다 뭐하고 있는 거야… 아저씨! 자고있을 때가 아니잖아! 아저씨! 쳇, 안되겠네. 앗! 가넷도! 가넷? …이쪽도 안되겠군. 젠장… 나까지 졸리잖아….

지탄 : 뭐지? 방금 그 소리…? 이쪽인가… 뭔가 있는 것 같은데….

???? : 쳇, 죽지 않았군. 그대로 잠들었다면 고통없이 끝났을 텐데….

지탄 : 이 눈보라는 네놈 짓이냐?

흑의 왈츠 1호 : 크크크… 그렇다….

BOSS 흑의 왈츠 1호(黒のワルツ1号), 시리온(シリオン)

흑의 왈츠 1호



HP : 250, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 만능약, 실크 옷
HP : 500, AP : 5, 속성 : 냉기, 약점 : 없음.
훔치기 : 에텔, 미스릴 대거

전투가 시작되면 흑의 왈츠 1호는 시리온을 불러낸다. 흑의 왈츠는 브리자드를 사용하여 시리온을 회복시켜주므로 우선 흑의 왈츠를 없애도록 하자. 일반적인 공격으로 모두를 상대하긴 힘드니 트랜스가 될 때까지 아이템을 훔치다가 트랜스가 되면 타이달 프레임을 연속으로 사용하여 끝장을 내자. 시리온은 빈사상태(HP 150이하)가 되면 해일공격을 하므로 마지막 공격 전에 HP를 150이상으로 유지하는 것이 중요하다.

???: 한 놈은 쓰러트린 것 같지만요. 다른 놈들이 공주를 노릴 것입니다요!
지탄: 누, 누구냐? 뭐, 됐어…. 우선 일행에게 돌아가야겠다.
가넷: 아, 지탄!
지탄: 이야, 모두들 무사한가?
스타이너: 이봐, 네 녀석! 도대체 무슨 일이 있었던 거지?
지탄: 아니, 별 거 아냐.
스타이너: 네 녀석, 뭔가 숨기고 있는 거 아니냐?
지탄: 아무 일도 없었다니까!
스타이너: …너 이 자식, 설마 공주님께 이상한 짓 한 건 아니겠지?
지탄: 아저씨, 그만하시지….
가넷: 스타이너, 아무 일도 없었다고 하잖아요. 지탄에게 실례가 아닐까요?
스타이너: 으… 알겠습니다.
가넷: 자, 모두들 아무 사고도 없어서 다행이에요. 서두르죠. 지탄, 무슨 일 있어요?
지탄: 아, 아니, 아무 것도 아냐.

다시 계속 진행하면 밖으로 나오게 된다.

가넷: 드디어 '안개' 위로 올라왔어요! 역시 푸른 하늘 아래가 최고예요!
지탄: 아, 저기 마을이 있어! 근데, 왠지 저 마을은 예전에 봤었던 것 같은데….
가넷: 지탄은 여행을 많이 하나봐요…. 제가 알고 있는 세계는 모두 책으로만 봤을 뿐인데, 지탄이 가봤던 마을일지도 몰라요. 일단 가보죠.
지탄: 아, 잠깐만! 가넷은 공주님이란 말야. 그게 무슨 뜻인지 알고있나? 지금도 추격자가 있을지도 모르고, 신분이 밝혀지면 골치아파.
스타이너: 네 녀석, 무슨 소릴 하는 거야? 공주님이 왜 숨어서 다녀! 우리들은 바로 성으로 돌아갈 거니까 아무 상관없단 말이다! 게다가 감히 공주님한테 그따위 언행을! 호칭부터 빨리 고쳐!
지탄: 아저씨, 시끄러워. 당신하고는 관계없잖아? 도대체 어쩔 셈인데? 잘난 척만 해대는 주제에….
비비: 이제 그만해요.
가넷: 둘 다 그만두세요! …그리고 스타이너, 전 성으로 돌아갈 생각이 없습니다. 역시 '가넷'이라는 이름은 문제가 생길 것 같아요. …지탄, 이 칼의 이름은 뭐죠?
지탄: 그거 말야? 그건 대거라고 해. 그 정도 길이의 짧은 칼은 모두 대거라고 부르지. 그것보다 긴 게 숏소드, 양손으로 잡는 큼지막한 것은 블레이드, 대거보다 작은 것은 나이프, 그리고….
가넷: 아, 아뇨… 잘 알았어요. 이걸 대거라고 한단 말이죠….
스타이너: 공주님! 작지만 무기, 어설프게 다루면 위험합니다.
가넷: 결정했어요! 앞으로 제 이름은… 전 앞으로 대거라고 하겠어요. 지탄, 이제 됐지요?
지탄: 정말 그렇게 할거야? 좋아, 잘했어, 대거! 남은 건 그 말투인데… 나처럼 말야, 파격적인 느낌이 들게 말해봐.
대거: 음, 해보겠어요.
지탄: 아냐아냐… 그럴 때는… (비비라면 뭐라고 말하려나…) '응, 노력할게'라고 해야지.
대거: …으, 응 노력할게!
지탄: 바로 그거야, 대거! 이제 슬슬 가볼까?


드디어 밖으로 빠져 나온 지탄 일행

변경의 마을 다리 Village of Dali



입수 아이템
에테르, 별자리 아리에스, 포션×3, 에뮬, 가죽 리스트, 아이언 헬름, 피닉스의 꼬리, 포션, 아이포션, 120길, 135길, 156길, 에릭서(Disk 3), 키츠사(Disk 3)

구입가능 장비
대거, 메이지 매셔, 브러드 소드, 아이언 소드, 로드, 마도사의 지팡이, 리스트, 가죽 리스트, 브론즈 손목보호대, 가죽모자, 깃털모자, 러버 헬름, 브론즈 헬름, 가죽옷, 실크 옷, 브론즈 아머

새로 등장하는 적

카브 스파이더(カーブスパイダー) 놋루치 고원
■훔치다 : 원석, 텐트
■특성 : 외모에 비해 그리 강하지는 않다. 텐트를 빼앗을 수 있다.

고스트(ゴースト)
■훔치다 : 피닉스의 꼬리, 아이포션, 원석, 포션
■특성 : 썬더나 파이어 등의 마법을 사용한다. 하지만 그렇게 강하진 않다.

바이스(ヴァイス)
■훔치다 : 포션, 메이리 툴
■특성 : 파이어가 꽤 강력하다. 고스트보다는 성가신 존재.

동굴에서 빠져 나오면 놋루치 고원으로 나오는데, 여기서 조금 내려가면 다리 마을에 도착하게 된다.

지탄: 비비, 숙소는 여기야!
비비: 벌써 자려고? 난 좋처보고 싶은데.
지탄: 기분은 알겠지만 지금은 숙소로 들어가자. 그리고 앞으로의 일도 생각해야지.
지탄: 이 사람, 자고 있나?
여관주인 할: 아, 이거 정말 죄송….
지탄: 아저씨, 아무리 귀여워도 그렇게 바라보면 곤란해요….
할: 아, 아니, 아가씨가 아니라…. 아, 아니아니, 방은 안쪽에 있습니다. 자, 자.
대거: 저, 지탄? 제 방은 어느 쪽이죠?
지탄: 응? 여기야. 모두 같이 있어야지.
대거: 지탄, 전 남자분들과 같은 방은….
지탄: 무슨 소린지는 알겠는데 이런 코딱지만한 마을에 객실이 남아돌진 않아. 자, 들어와.
지탄: 자기 전에 하나만 말해 줘. 성을 빠져 나와서 어디로 갈 생각이었지?
대거: 그대로 극장정이 날아갔으면 지금쯤….
지탄: …이웃나라인 린드블룸에 도착했겠지…. 알렉산드리아를 빠져나갈 생각이었군! 분명, 극장정에 잘 숨어있으면 국경의 남게이트도 쉽게 통과했겠지… 만, 이렇게 된 지금이라면… 남 게이트는 걸어서 넘을 수밖에 없어. 음, 국경을 넘는다….
대거: 지탄, 들어주세요. 어떻게든 해야하는 일이 있어요. 아직 이유는 말할 수 없지만, 하지만, 제발….
지탄: 알았어…. 무슨 일이 있어도 린드블룸까지 보내줄게.
스타이너: 에이! 듣자듣자 하니까 점점 제멋대로! 공주님, 이런 놈의 말을 믿어선 안 됩니다! 마의 숲 때처럼 언제 또 위험에 빠질 지 모릅니다. 무슨 일이 있었는지는 모르겠지만 저와 함께 성으로 돌아가시길 바랍니다.
지탄: 마의 숲에서 대거를 바로 구출하지 않았던 건, 정말 나답지 않은 짓이었어. 하지만 더 이상 고민하지 않아. 대거는 내가 데리고 간다!
스타이너: 까부는 것도 한계가 있다! 그 임무는 이 스타이너가! 지금도, 예전에도, 앞으로도!
지탄: 그럼, 어떻게 성으로 돌아갈 생각이냐?
스타이너: 그, 그건 지금부터 생각해서….
비비: 쿠, 우.
스타이너: 비비님….
지탄: 지쳤으니까 그런 거야…. 게다가 아저씨가 쫑알쫑알 떠드니까.
스타이너: 뭐라고?
지탄: 우리들도 잘까?
'부드러운 소리야… 누군가 노래하고….'
지탄: …처음 듣는 노래였어…. 노래하던 사람은 …대거? 뭐야? 모두, 벌써 일어났나? 부르러 가볼까?

ATE 망설이는 비비

꼬마 구드: 아야… 어떻게 된 거야? 어라… 그때의?
비비: 모두들 나를 두려워하는 건가?

ATE 대거 노력하다

대거: …지금쯤, 성은 어떻게 되었을까? 그런 소동이 일어나… 어머니는… 아무리 나를 구하려고 한 거라지만 포격은 좀 너무하셨어…. 백성이나 귀족들 중에 부상을 당한 사람도 있을 텐데…. 큰 피해가 아니었으면 좋겠다…. 이미 부상만으로 끝나지 않은 사람도 있어…. 마의 숲에는….
밭의 할머니: 뭐야, 넌? 방해되니까 꺼져라(こいつ).
대거: 꺼져(こいつ)? 아! 죄송… 아니 미안해요.
할머니: 정말, 요즘 젊은것들은!
대거: 뭘 하고 계신 거죠?
할머니: 보면 알잖아? 이렇게 야채에 붙어 다니는 벌레를 잡아내는 거야.
대거: …벌레를 죽이는 건가요?
할머니: 그게 어때서? 벌레 따윈 몬스터와 마찬가지야! 내버려두면 소중한 밭것(はたもの)을 망쳐버리니까 말야.
대거: 밭것(はたもの)?
할머니: 봐봐, 있잖아.
대거: 와, 무리벌레! 무리벌레는 야채를 먹나보죠?
할머니: …제정신이야? 무리벌레를 싫어하지 않다니 이상하네….
대거: 그렇습니까? 별로 본 적이 없어서… (어투, 태도는 고치는 게 좋다고 했지… 여기선 싫어하는 척을 해야겠네. 하나, 둘, 셋.) 꺄아!



모그넷

모이스로부터 구모에게

갑자기 날개가 달린 녀석이 와서, 순식간에 얼음 덩어리가 됐어!
얼음이 되어 있을 동안 아무런 인사도 안하고 스틸츠킨이 지나가 버렸잖아!
하지만 나도 얼음 속에 있어서 대답은 할 수 없었지만 말야!

ATE 고양이는 보고 있었다

할 : 너나…, 나는 어떻게 해야 하지? 고개를 숙이는 건 싫어…. 하지만 모두가 그 일을 하고 있는데, 나만 일하지 않는다는 건…. 그래, 그 손님이 데리고 온… 그 일을 가르쳐 주면 고개를 숙이지 않고도 넘어갈 수 있을 것 같아.

ATE를 본 후 마을 북쪽에 있는 비비와 이야기하면 비비가 누군가에 의해 잡혀가게 된다.

ATE 고양이는 아직도 보고 있다

할 : 후후후후! 녀석의 놀란 얼굴하곤! 놀라서 젊은 녀석에게 회수되다니. 남은 건… 그 손님이 이곳을 떠날 때까지 조용히 있으면 되는 거야. 앗. 자는 척. 자는 척.

ATE 대거, 계속해서 노력하다

대거 : (…방금 전에는 이상한 사람 취급을 받았지만 이번에는 예랑 이야기해서, 일반적인 말투를 배워야지.)
에브 : 어서오세요!
대거 : 저기, 잠깐 얘기 좀 하지 않을래요?
에브 : 수다떨자고?

A 시골에서 올라온 것처럼 한다.
B 물건을 보여달라고 한다.

대거 : 저.
꼬마 : ….
간판아가씨 에브 : 아차! 지금 손님이 와 계셔.
말썽꾸러기 꼬마 아차 : 뭐야, 애써 열라 좋은(チョー) 거 가르쳐주려고 했더니!
대거 : 열라(チョー)?
에브 : 나 지금 일하고 있는 거, 보면 알잖아?
대거 : 아, 저… 아니, 나는 신경쓰지 마세요. (보통 사람들의 대화를 들을 수 있는 좋은 기회야.)
아차 : 헤헤, 미안! 싫은 말이지….

이제 마을을 돌아보고 상점에 들어가면 대거를 만날 수 있다.

지탄 : 말투, 바꿨네!

A 아주 좋아!
B 아직 버벅대잖아

대거 : 고마워요. 극장정의 무대에서도 확실히 연기했잖아요.
지탄 : 그래그래, 그때는….

A 루비가 연극하고 있는 줄 알았어
B 거짓말을 잘하는 여자인줄 알았지

대거 : 저, 에이본 경의 연극은 너무 좋아해서 전부 봤어요. '그대의 작은 새가 되고 싶어'는 제일 좋아하는 작품중 하나에요!
지탄 : 흐음? 그랬군.
대거 : 루비라면, 극장정에서 만났던, 이상한 말투 쓰던 여자분?
지탄 : 응, 맞아.
대거 : 그 사람처럼 말하는 게 좋을까요?
지탄 : 뭐? 아냐, 아냐. 그 녀석의 말투는 너무 독특해서 힘들어. 그러니까, 대거는 대거 말투를 쓰면 되잖아, 응?
대거 : 알겠습…(わかりま…) 알았어!(わかった!)
지탄 : 헤헷.
대거 : 후훗.
지탄 : 이제 앞으로 어떡할 지 의논해야 하니까, 먼저 여관에 돌아가지 않을래?
대거 : 지탄, 당신은?
지탄 : 나는 비비랑 아저씨를 찾으러 갈게.
대거 : 알았어, 그럼 좀 있다가 봐요.
지탄 : (괜찮아, 그냥 평범한 여자애 같아. 이 모습으로는 국경을 넘어도 안심할 수 있을지 몰라.)
대거 : 고마워, 즐거웠어…요.
에브 : 또 봐.

이제 다시 숙소로 돌아가자.

지탄 : 기다렸어? 비비에게도 이야기를 했으니까 바로 돌아올 거야. 어때? 이 마을은? 성밖으로 나온 적은 거의 없지?
대거 : 예, 아이들도 즐거워 보이고, 본 적 없는 물건도 잔뜩있고! 그리고 이렇게 자유롭게 걸어본 것은 처음! 하지만… 어째서 어린아이들밖에 없을까?
지탄 : 그렇지… 그렇다면 마을에서 조금 떨어진 밭에서 일을 해야 정상인데….
대거 : 아주 작은 밭밖에 없었어요.
지탄 : 그렇지? 이 마을에는… 무언가 있을 것 같은 느낌이 들어. 비비가 돌아오면 바로 출발하자.
대거 : 스타이너는… 어쩌게요?
지탄 : 남 게이트를 넘어갈 좋은 방법을 생각했어. 성의 녀석들은 대거만 찾고 있으니까 눈에 띄는 대거를 숨기면 되는 거야. 평화로운 세상이니까 가능한 얘기야! 한마디로 그런 아저씨가 없어진다 해도 내가 있으면 괜찮다는 거지!

ATE 여왕폐하의 스타이너

스타이너 : 땔감을 모두 쌓았습니다. 도와드릴 일이 더 있다면 말해 주십시오.
효녀 스라이 : 청소는 제가 할 일입니다. 이러시면… 곤란해요.
스타이너 : 죄, 죄송. 하지만 이제 시간도 되었고 하니 슬슬 아버님이 어떤 분인지 소개해 주시면 좋겠는데….
스라이 : 아버님은 밤이 되어야 돌아오십니다. 다른 사람들도 일하고 있기 때문에 낮에 오는 경우는 없어요.
스타이너 : 정보수집의 기본은 술집이었을 텐데…, 아, 실례! 별로 어른에게 물어볼 필요는 없으니 그대에게 묻겠습니다! 마을의 교통사정을 자세히 알고 싶은데! 비공정이든, 마차든, 뭐든 좋아요. 이유는 말할 수 없지만 성으로 데려가지 않으면 안 되는 분이 있어! 그러니 협력해 주길 바래요!
스라이 : 아저씨, 알렉산드리아 성에 계시는 사람이세요?
스타이너 : 물론! 나는 여왕폐하의 플루트대! 대장인 아델버트 스타이너!
스라이 : 프루토 대? 아 알고 있어요. 성에 계시는 분이라면 이야기해 드릴게요…. 마을 밖에 있는 산에 가보세요. 모리드 할아버지가 살고 있거든요. 화물선을 관리하고 있는 분이죠.
스타이너 : 화물선? 그 고물 비공정이 이 마을에 와있을 줄이야! 고마워요!
스라이 : 저.
스타이너 : 무슨?
스라이 : 청소, 고마워요.
스타이너 : 신경 쓰지 말아요! 도움 받은 건 내 쪽이니까, 갈 길이 바빠서 이만 실례!

지탄 : …결국 몰래 들어갔어도 별 거 없었지만, 그래도 킹 가문이라는 데는 수상한 곳이야…. 도둑질의 이야기, 재미없어?
대거 : 아뇨, 그게 아니라…. 비비가 아직 돌아오지 않으니까 조금 걱정이 돼요.
지탄 : 그렇지, 너무 늦어. 스타이너 아저씨는 그렇다 쳐도 비비가 돌아오지 않는 것은 이상한데. 좋아! 비비를 찾으러 가자.

마을의 북쪽으로 가면 이벤트가 계속된다.

지탄 : 그러고 보니, 비비녀석 저기 있었지? 초코보의 울음소리?
지탄 : 비비는 이곳에 초코보가 있다고 말했어.
??? : 흑흑….
지탄 : 울음소리…?
??? : 흑흑….
지탄 : 저 구멍에서 들려와…. 비비?
비비 : 지탄?
지탄 : 역시 비비군! 거기 어디야? 지하야? 못 나오는 거야?
비비 : 방금 전까지 사람들이 있었거든. 여기에서 나가지 말라고 했어.
지탄 : 다친 데는 없지?
비비 : 응.
지탄 : 알았어, 지금 바로 그쪽으로 갈게. 최대한 빨리 갈 테니까 얌전히 있어야 된다!
비비 : …응.
지탄 : 뭐지? 도대체… 분명 이 마을 어딘가에 지하로 가는 입구가 있을 거야. 그걸 찾아보자!


지하에서 들려오는 비비의 목소리

이제 풍차가 있는 집으로 가서 사람이 앉아 있던 동그란 뚜껑을 열면 지하로 내려갈 수 있다.


이곳을 조사하면 내려갈 수 있다

지탄 : 이건… 보통 창고 동굴과는 다른 것 같군.
대거 : 왜 그래요?
지탄 : (조용.)
마을의 남자1 : 어떻게 움직인 거지? 이거… 이걸 발견한 것이 촌장 동생이라고?
젊은이 : 그런 것 같아~. 형제간의 집안싸움도 끝났으니까, 화해하고 우리편으로 들어오겠다고~.
남자 : …동생, 그 할머니와 같은 생각 아니었나?
젊은이 : '밭을 없애다니 무슨 짓이야'라고 했었지? 그런 건 촌장하고 싸울 때나 한 소리겠지. 인력도 모자란 판인데 잘된 것 아냐? 그것보다 이걸 빨리 상자에 넣자.
남자 : …상자에 넣어서 보내면 성의 녀석들이 판단할 거야.
대거 : (성…!?)
젊은이 : 그래그래! 우리들은 만들기만 할

뿐이지~.
남자 : 알겠어.
대거 : (이 통의 모양은….)
남자 : 자, 따라와. 빨리….
지탄 : (비비!), 저 녀석!
대거 : (잠깐!)
지탄 : 왜 그래?
대거 : 근처에 큰 통이 있었죠? 그런 통을 성에서 본 적이 있어요. 분명히 이곳은 알렉산드리아와 무언가 관계가 있는 거예요. 그렇다면 그것이 무엇인지 알아내고 싶어요. 그러니까… 좀 기다려주세요….
지탄 : …알았어. 하지만 비비가 위험한 상황이 된다면 못 참는다. 그럼 됐지?
대거 : 예.
지탄 : 자, 그럼 서둘러! 녀석들은 안쪽으로 들어간 것 같아.

이제 안쪽으로 들어가자. 가운데에 있는 중간 크기의 통에는 모그리가 들어 있으므로 그곳에서 반드시 세이브를 하는 것이 좋다.

지탄 : 뭐지, 저건?
대거 : 지탄!
지탄 : 왜 그래?
대거 : 울음소리가….
??? : 흑흑….
지탄 : …비비?
비비 : 지탄!?
지탄 : 역시 비비구나! 지금 꺼내 줄게. …왜 이런 상자에다.
대거 : 너무해….
비비 : 저, 저기….
지탄 : 이야기는 나중에…. 잠깐 기다려~~~. 열렸다! 무슨 일이 있었지?
비비 : 지탄과 헤어진 뒤에… 어떤 남자한테 강제로 끌려왔어… 움직이지 말라고 해서, 너무 무서워서, 무서워서… 움직일 수 없었어. '왜 밖에 있었냐, 화물선은 아직 오지 않았잖아'라고 물어보길래… 난 무슨 말인지 몰라서, 대답할 수 없어서, 조용히 있으니까… 오늘 보낼 때 같이 보낸다고….
대거 : 그래서, 저 상자에… 들어간 거야?
비비 : …응.
지탄 : …하지만, 무사해서 다행이야. 잘 들어둬, 비비. 이제부터는 조용히 있으면 안돼. 그래… 위험할 때에는 크게 소리를 지르는 거야.
비비 : 직접…?
지탄 : 그래, 예를 들면… 그만두지 못해! 이 녀석들! …이런 식이려나? 상대를 놀라게 할뿐만 아니라 용기도 나오지!

비비 : 응…가!
지탄 : 그런데 비비에게 부탁이 있어. 안쪽을 좀 조사하고 싶거든. 비비는 싫을지도 모르지만….
비비 : …지탄. 나도 여기가 뭐하는 곳인지 알고 싶어. 저게… 왠지 너무 신경 쓰인단 말야.
지탄 : 좋아, 그럼 함께 가자!

위쪽의 문을 열면 몬스터들이 나오므로 그전에 장비를 확실히 해 두자. 안쪽으로 들어가면 제조되는 흑마도사들을 볼 수 있다.



이곳을 열면 몬스터들이 나온다

비비 : 우, 우왓! 뭐지?
지탄 : …이건? 자세한 부분까지는 틀리지만…. (…비비와 똑같잖아!?)
비비 : 뭐, 뭐지… 이건? …인…형?
지탄 : (누군가 온다!) 비비! 대거!
대거 : 그런… 이것을… 어머님…이?
지탄 : 어쩔 수 없구만!
비비 : 우왓!
대거 : 무, 무슨 짓을 하는…. 꺄아… 우, 움!
지탄 : 미안, 근데 좀 조용히!
젊은이 : 아! 지금 시끄러운 소리가 나지 않았어?
여자 : 아니, 아무 일도 없는데~.
젊은이 : 그래~ 그럼 됐구~. 시간 다 됐어. 서둘러~.
여자 : 알았어~!
지탄 : 우와!
대거 : 지탄!

한편 스타이너는.
스타이너 : 부탁입니다! 어떻게 해서든 성으로 데리고 가야할 분이 계신단 말이오!
화물선은 언제 이 마을에 오는 겁니까?
모리드 : 흠. 이제 된 건가. 당신, 방해하지마.

이제 길을 비켜선 후 그를 따라 집에 들어가 이야기하면 화물선이 도착했을 거라고 한다. 대화 후 밖으로 나가자.

스타이너 : 오오! 화물선이다! 이제 공주님을 성으로 데리고 갈 수 있어! 남은 건… 어떻게 해서 저 배에 타느냐 인데…. 으응? 지면에서 뭔가가 나오고 있잖아!
남자 : 그렇다 해도, 이렇게 많은 신형을 어디다 쓰는 거지? 반년 전에 공장을 짓고 난 뒤로 많이 만들었잖아?
젊은이 : 덕분에 농사보다 쉽게 돈이 들어오니까 어떻게 되든 좋은 거 아냐?
남자 : …뭐, 뭐야!? 엄청난 얼굴을 한 남자가 이쪽으로 오는데!
젊은이 : 뭔지는 모르겠지만 우선 도망쳐!
스타이너 : 으으음, 분명 수상해! 이런 마을에서 도대체 무엇을 운반하고 있는 걸까? 아아니! 지금 통이 움직인 것처럼 보였는데… 뭐지?

A 검으로 찔러 본다
B 조금 더 조사한다

스타이너 : 흐음… 이 통은 어디선가 본듯한 느낌이…?? 분명히 움직이고 있어!
지탄 : 좋아! 다시 한번 밀어!
스타이너 : 아아니! 통이 말을! 레! 공주님, 이건 도대체 어떻게 된 일입니까? 역시 이 녀석이 쓸데없는 짓을 꾸며서….
대거 : 조용히 해요. 스타이너! 지탄, 저는 비비에게 무슨 말을 해야할 지 모르겠어요. 우리 성하고 비비가 연관되어 있었다니….
지탄 : 확실한 건 아니잖아…. 어쨌든 비비의 곁에 있어 주자.
스타이너 : (…안돼, 안돼, 이러고 있을 때가 아닌데. 모르는 척하고 공주님을 화물선에 태워야 해. 일단 태우기만 한다면 알렉산드리아 성으로 직행이야.)
지탄 : 아저씨, 비공정이 어디로 가는 건지 알고 있어?
스타이너 : …리, 린드블룸이래.
지탄 : 딱 좋은데! …근데, 누구한테 들은 거야?
스타이너 : 저, 저 언덕에 사는 노인이야! 아무 문제없어!
지탄 : 왜~앤지 이상한데….
스타이너 : 무언가 이쪽으로 날아온다.
??? : 가넷 공주, 여왕폐하가 성에서 기다리신다!
지탄 : …너희들, 성에서 온 녀석들이군!
스타이너 : 너희들? 무슨 뜻이야?
지탄 : 얼음의 동굴에서 아저씨들이 쓰러졌을 때, 비슷한 녀석이 습격해 왔어.
??? : 네 녀석이 1호를 쓰러트렸나? 내 이름은 흑의 왈츠 2호! 1호를 상회하는 능력을 갖고 있지. 저항해도 소용없다! 크크크!

공주여, 순순히 따라와라!
대거 : 싫어요! 전 돌아가지 않아요!
2호 : 거부할 생각인가!? 괴로울 텐데?
스타이너 : 기다려! 공주님을 데리고 가는 것은 이 스타이너의 임무다!
2호 : 크크크! 헛소리 마라! 나의 임무를 방해하는 자는 가만두지 않는다!



이번엔 2호?

BOSS
흑의 왈츠 2호
(黒のワルツ2號)



HP : 1000, AP : 5, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 고깔모자, 레더 플레이트
기본적으로 썬더와 순간이동 공격을 하며, 빈사상태가 되면 파이라 전체공격을 한다. 가넷 공주에게는 절대로 공격하지 않으므로 가넷은 회복마법과 보조마법을 사용하자. 비비를 이용하여 마법공격을 가하면 '진정한 파이어가 무엇인지 보여주지' 라며 전체마법을 사용하므로 비비도 계속 대기시킨다. 따라서 스타이너의 물리공격으로 쓰러트리는 것이 가장 확실하다.

대거 : 흑의 왈츠 2호… 정말로 어머님이 보낸 걸까…?
스타이너 : 무슨 소리를 하십니까! 저런 놈의 말을 믿어서는 안됩니다! 왕녀시니까 성에서 떨어질수록 이상한 녀석들이 꼬여드는 법입니다.
대거 : 사람들이 제 정체를 눈치챘다는 말인가요?
스타이너 : 태어나면서부터 지니고 계시는 고귀함은 그렇게 쉽게 감추어지지 않습니다!
지탄 : 그게 아냐… 아저씬 모르지? 대거가 얼마나 열심히 노력했는지! 문제는 아저씨의 행동에 있어! '공주니임~'이라며 여기저기 떠들고 다닌 건 누구지! 뭐, 국경을 넘는 일 말인데….
대거 : 예?
지탄 : 이것을 타고 가지.
대거 : 비공정을 탄다면 린드블룸에 금방 도착할 수 있을 거에요! 아니 금방 도착해요! 하지만 잠깐 쉬는 게 어때요?

A 여관에서 쉬고 간다
B 바로 출발한다

바로 출발해도 상관없지만 흑의 왈츠 3호와의 전투를 대비하여 재정비한 후 비공정에 타자.

지탄 : 태워달라고 부탁하러 갈 테니 여기서 기다려.
스타이너 : 내, 내가 직접 하겠다!
지탄 : 헤, 아저씨가? 무슨 바람이 분 거지?
스타이너 : 고, 공주님을 생각해서야! 네 녀석을 위해서가 아냐!
대거 : 스타이너… 린드블룸에 가는 거 반대했잖아…. …스타이너는 반대했었고… 성에서 본 통이 쌓여있고…. 지탄, 이 비공정이 정말로 린드블룸으로 가는 걸까?
지탄 : 확실히 알렉산드리아 성으로 가겠지.
대거 : 어째서…? 지탄도 타자고….
지탄 : 괜찮아! 내가 어떻게 해볼 테니까.
비비 : …지탄.
지탄 : 왜 그래, 비비?
비비 : 마을지하에 만들어진 인형들… 나랑 똑같지 않았어?

A 닮았어
B 아냐

지탄 : 뭐, 닮긴 했지만… 인형은 인형이니까, 움직인다… 아저씨는 뭘 하고 있는 거야? 어쩔 수 없다, 타자, 대거!
대거 : 린드블룸 행이 아닌데요?
지탄 : 설명할 시간이 없어, 자, 이쪽으로, 빨리! 괜찮아, 자, 금방 출발할 것 같아, 서둘러!
대거 : 그렇게 말한다 해도….
지탄 : 린드블룸에 데리고 간다니까! 약속할게!
대거 : 알았어요, 타죠!
지탄 : 앗, 부드러워….
잠시 후.
지탄 : 일부러 그런 게 아니니까 그렇게 화내지 않아도….
대거 : 그 일은 이제 됐어요.
지탄 : 봐, 아직도 화내고 있잖아, …비비, 괜찮아?
비비 : 왠지 빨려 들어갈 것 같아….
대거 : 안으로 들어가요, 비비, 지탄, 전 당신을 믿을 테니까….
지탄 : 난, 아직도 신뢰받지 못하는 건가…. 뭐, 여기서 조금만 더 노력하면 뜨거운 츄~ 라고…. (욱)

대거 : 지탄…!
지탄 : 왜 그래? 무슨 일 있어?
대거 : 비비가….
비비 : 안녕하세요.
지탄 : 놀랍군… 움직이고 있어, 다리에서 만든 인형을 다른 인형이 운반하고 있다는 건가?
비비 : 저….
지탄 : 비비! 이야기할 수 있었어?
비비 : 아니, 내가 보이지 않는 것 같아. 몇 번이고, 몇 번이고 말을 걸어보았지만, 쳐다보지 않아.
지탄 : 비비, 미안한데 잠깐 위에 올라가자, 비공정, 내버려두면 성으로 갈 테니까 말야.
대거 : ….
지탄 : 비비를 부탁해.
스타이너 : …어떻게 하면 좋단 말인가, …어떻게 해야 좋단 말인가, 설마, 이렇게 될 줄은… 공주님을 남기고 이륙할 줄이야! 이래서는 브라네님을 볼 면목이 없어…!
지탄 : 아저씨, 무슨 소리하는 거야? 못 탈 뻔했잖아!
스타이너 : 그건… 이 배의 승무원이… !! 어째서 네놈이! 공주님은 어디 계시지!?
지탄 : 엔진룸이다.
스타이너 : 타고 계시단 말이지!? 네 녀석이 도대체 무슨 생각을 하고 있는지는 모르겠지만, 이미 화물선은 성을 향하고 있어, 왕족유괴범은 당연 교수형이다! 성에 도착할 때까지 자유를 만끽해 두도록 해!
스타이너 : 순풍이야! 브라네님도 분명 기뻐하시겠지, …하지만 분명 이륙할 때 그 도둑놈이 없었다면 공주님을 놓고 갈 뻔했지, 그러니까 교수형이 아니라 종신형으로 감면시켜주길 청원하는 것이 기사가 할 도리겠지, 하지만 그건 이 배의 승무원이 말을 듣지 않았기 때문이야…. 성에 돌아가면 그것도 조사해 봐야겠군, 이것도 역시 기사로서 해야할 일이지, 뭐, 뭐냐?

한편 조정실로 들어간 지탄은 비공정의 방향을 바꾸어 린드블룸으로 향하게 하지만 세 번째의 마도병기가 비공정을 습격한다.


흑의 왈츠 3호

대거 : 비비! 괜찮아요?
??? : 어떤 녀석이 2호를 쓰러트렸나 했더니, 너 같은 꼬마라니! 이 흑의 왈츠 3호의 상대도 안되겠군! 크하하하하! 공주여, 방해하는 놈들을 없앨 때까지 거기서 기다려!
3호 : 설마 보호할 생각인가? …마음에 들지 않는데, 사고력도 없는 장난감들이 이 꼬맹이를 보호하겠다는 말이냐? 에에이! 비켜라! 이 흑의 왈츠에게 감히 거역할 셈이냐? 이런! 흑마도사병 주제에!


죽어가는 흑마도사병들

BOSS 흑의 왈츠 3호 (黒のワルツ3號)



HP : 1250, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 고깔모자, 리네큐릿사, 에스캇숀

가넷이 없기 때문에 회복이 문제가 되지만 비비의 더블 흑마법 공격을 해도 반격하지 않으므로 비비를 활용하자. 하늘로 날아오르면 전체 썬더라 공격을 하지만, 별로 강하지 않다. 단, 날아오른 후에는 물리공격이 통하지 않는다는 것에 유의하자.

지탄 일행에게 패배한 흑의 왈츠 3호는 폭주하여 소형 비공정을 이끌고 화물선을 공격하려 한다.

지탄 : 남 게이트가 보인다.
대거 : 예.
지탄 : 남 게이트는 비공정 땜에 만든 국경의 문이지? 그러니까 비행고도에 딱 맞춰서 만든 거야, 즉, 저것을 넘으려면 확실한 실력과 배짱이 필요하다는 건데, …내가 대신 할까? 대거?
대거 : 전…, 마지막까지 제 힘으로 해보고 싶어요.
지탄 : 그렇군… 이 배는 게이트를 통과할 예정이 없었어, 잘못하다가는 갇히게 될지도 몰라, 하지만 극장정으로 왔을 때, 체크가 허술했으니까, 뭐 괜찮을 꺼야, 대거함장!
대거 : 고마워요!
지탄 : …넘었지만 엔진 출력은 꽤 뛰어난데.

스타이너 : 진로반전을 해야합니다! 공주님! 지금 즉시 키를 되돌려 주십시오! 방금 전 흑의 왈츠 녀석이 이상한 비공정을 타고 뒤에서 쫓아오고 있습니다! 저 녀석, 무슨 짓을 할지 모릅니다!
지탄 : 대거! 아저씨의 말대로야! 녀석이 쫓아왔어! 전속전진으로 남 게이트로 향해!
스타이너 : 적당히 해라! 게이트가 닫히면 어쩔 셈이냐?
지탄 : 파워만 높은 비공정이 움직임이 좋은 소형정을 피할 수 있을 것 같아? 저 3호를 피하는 건 무리야! 그렇다면 도망쳐야 해, 닫히기 전에 빠져나간다! 이 방법밖에 없어! 아저씨! 그 레버를 최대출력으로 해줘! 대거는 키를 지금 위치에 고정시키고!
대거 : 예!
지탄 : 이 출력으로 곧바로 간다면 분명히 빠져나갈 수 있어!


뒤따라온 3호

지탄 : 너무 무리하게 했나, 어떻게 된 거야? 모두들, 아무 말도 안하고! 무사히 3호를 따돌렸다고! 조금은 기뻐해야 하는 거 아냐?
대거 : …남 게이트, 저렇게 되었다면 당분간 움직일 수 없어요, 지탄, 저… 큰일을 저지른 거죠?
지탄 : 린드블룸의 기술이라면 바로 고칠 수 있어! 괜찮아!
스타이너 : 뭐가 괜찮지? 화물성은 너덜너덜, 화물은 없어지고, 남게이트는 파손! 게다가 내가 도적을 따르게 될 줄이야….
대거 : 스타이너, 당신을 끌어들일 생각은 없었어요…. 하지만 덕분에 살았어요, 감사합니다.
스타이너 : 공주님, 그런 말씀을! 황송합니다! 에에이, 이렇게 된 이상 각오하겠습니다! 성에 돌아가실 날까지 이 스타이너, 함께 하겠습니다!
지탄 : 대거, 괜찮은 거야? 그러면 이 아저씨, 땅 끝까지 따라올 거야.
대거 : 고마워요, 지탄, 지금 린드블룸의 정문이 보이기 시작했어요!
스타이너 : 저것이 린드블룸 성입니까? 저렇게나 거대하다니….
대거 : 린드블룸은 성안에 마을이 있어요.

지탄 : (…린드블룸에 도착하면 대거와의 여행도 끝… 이겠군.)

스타이너 : 호오~.

지탄 : (잘 되어가고 있었는데….)

비비 : …지탄, 나하구… 그 흑마도사라고 불리던 사람들… 똑같은 걸… 까?

지탄, 대거 : ….

스타이너 : 비비님도 이상한 말씀을 하시는군요. 무엇을 신경 쓰고 있는지 전 잘 모르겠지만….

비비 : …'몰라'.

스타이너 : 비비님이니까 비비님이고, 그들은 그들 아닙니까? 도대체 무슨….

지탄 : 아저씨, 아무 것도 모르면서 가볍게 이야기하지 마. 무슨 일이 있더라도 비비는 비비야. 그렇지?

비비 : 응!

지탄 : 좋아! 비비, 갑판으로 나가자! 린드블룸의 마을은 비공정에서 보면 기분이 좋아! 자, 빨리! 정문, 그러니까 천룡의 문은 바로 저기야!


린드블룸에 도착한 일행의 비공정

린드블룸 거성 Lindblum Grand Castle



입수 아이템

레더 플레이트, 와이어드 카드, 68길, 97길, 282길, 메아리 풀, 하이포션, 텐트, 미믹의 카드, 고깔모자, 가죽 리스트, 원석, 미니부르메시아, 유리 팔찌, 에텔, 에스커션, 163길

구입가능 장비

대거, 메이지 매셔, 미스릴 대거, 아이언 소드, 재벨린, 로드, 포크, 가죽 리스트, 유리 바클, 브론즈 손목보호대, 에스커션, 고깔모자, 헤드기어, 아이언 헬름, 플레이트, 리넨큐럿사

새롭게 합성할 수 있는 장비

버터플라이 소드, 오우거닉스, 무명 로브, 데저트 부츠, 노란 스카프, 유리 바클

새로 등장하는 적

님프(ニンフ)
- 훔치다 : 피닉스의 깃털, 하이포션, 원석, 메아리 풀
- 특성 : 파이라를 사용하며 특수기인 범은 적과 아군을 모두 잠재우며 범을 배울 수 있다.

무슈푸슈(ムシュフシュ)
- 훔치다 : 해독제
- 특성 : 드래곤타입으로 드래곤킬러를 장비하면 간단히 없앨 수 있다.

레디버그(レディバーグ)
- 훔치다 : 피닉스의 깃털, 하이포션, 텐트, 눈약
- 특성 : 간단히 없앨 수 있는 적.

어설트시저(アサルトシージャー)
- 훔치다 : 하이포션, 원석
- 특성 : 거품공격은 전체공격이므로 주의하자. 방어력이 높다.

바이스(ヴァイス)
- 훔치다 : 포션, 메아리 풀
- 특성 : 아이템을 훔친 후 도망치므로 매우 성가신 존재.

비비 : 큰 성이야… 알렉산드리아성 보다도 큰것 같은데….

지탄 : 당연하지, 비비! 천하의 린드블룸 성이니까 말야!

스타이너 : 성 안에 비공정 포트가 있단 말인가! 하지만 브라네님의 레드로즈가 들어올 수 있을 만큼 크지는 않군.

지탄 : 대거는 와본적이 있는 것 같은데?

대거 : 예, 어릴 때 몇번… 하지만 아버님이 돌아 가신 후론 한번도 오지 못했어요.

지탄 : 이런, 빨리도 마중나오는군? 공주님!

상급 병 : 이건 정말 오래된 화물선이군요?

대거 : 전 알렉산드리아 왕국의 공주, 가넷=틸-알렉산드로스입니다. 시드 대공을 만나러 왔습니다.

상급 병 : 일국의 공주님이 이런 고물 비공정을 타고 올 리가!? 게다가 공주님 곁에 있는 녀석들은….

스타이너 : 무, 무슨 말을 하는거냐! 무례하지 않은가!! 공주님은 이곳에 몰래 오셨단 말이다!

상급 병 : 그럼, 뭔가 왕족이란 것을 증명할 물건이라도 있으신가요?

대거 : 예….

상급 병 : 이, 이 펜던트는 "천룡의 발톱"!? 아니, 비슷하긴 하지만 모양이 약간… 오르벨타님을 불러라!


린드브룸에 도착한 일행

스타이너 : 너같이 멍청해 보이는 녀석과 함께 있으니까 우리들이 이런 오해를 받는 거야!

지탄 : 그러는 아저씨는 지성넘치는 신사라도 되나?

스타이너 : 이, 이 녀석!

오르벨타 : 도대체 무슨 일이냐?

상급 병 : 예, 이상한 녀석들이 대공전하를 만나겠다고… 게다가 천룡의 발톱과 비슷한 펜던트까지… 하지만 뭔가 수상합니다.

오르벨타 : !! 이젠 내가 맡도록 하지. 너희들은 물러나라.

상급 병 : 예!

대거 : 오르벨타님!!

오르벨타 : 실례했습니다. 가넷 공주님, 자, 이쪽으로… 대공전하께서 기다리고 계십니다.

대거 : ??

오르벨타 : 이 리프트는 린드블룸성에 있는 3개층을 연결해주는 리프트입니다. 안개 아래에 있는 최하층에서는 운반차를 이용 배와 뒷문으로 나가게 됩니다. 항구와 뒷문은 비공정을 사용하여 들어 올 수 있는 곳이었으나, 안개 때문에 현재는 닫혀 있습니다. 그 윗 부분이 여러분이 화물선에서 내린 중간층입니다. 중간층에서 에어캡을 타면 마을로 갈수 있죠. 그리고 가장 윗 부분에 있는 것이 대공의 방과 회의실이 있는 최상층입니다. 최상층은 대공전하와 제가 있는 곳으로, 전하의 허락이 없이 올라올 수 없습니다.

지탄 : 근데, 대거… 시드 대공은 어떤 녀석이지? 난, 린드블룸에 계속 살았었지만, 지금까지 한번도 본적이 없어….

대거 : 시드 대공전하는 언제나 한발 앞서 생각하시는 하시는 분… 조금 이상한 면이 있지만… 대공전하는 과연 내 말을 들어주실까?

지탄 : 걱정하지마, 내가 억지로라도 듣게 해 줄테니까.

오르벨타 : 잠시후 최상층에 도착합니다.

오르벨타 : 전하, 알렉산드리아에서 가넷 공주가 오셨습니다.

스타이너 : 어떻게 된 겁니까?

지탄 : 대공전하가 안 계세요, 왕좌에….

스타이너 : ??

??? : 부리부리, 부리부리, 오래간만!

스타이너 : 부, 부, 부리벌레!

오르벨타 : 전하!

??? : 무례한 녀석부리!

대거, 스타이너 : ??

지탄 : 어이, 어떻게 된 거야 대거, 시드와 만나는 건 처음이 아니잖아? 얼레? 저건 부리벌레 아냐?

비비 : 부리벌레도 저렇게 크군요….

스타이너 : 이건 무슨 짓이지? 부리벌레와 접견이라니 너무하잖아! 공주님은 죽을 각오를 하고 이곳까지 오셨어! 공주님을 이런 식으로 대하다니! 더 이상 참을 수 없다!

오르벨타 : 부디 침착하십시오. 저건 시드 대공전하입니다!

스타이너 : 아직도 그런 소릴 할 셈이냐!?

대거 : 기다려요, 스타이너! 그 수염은… 백부님이시죠?

시드 : 음, 시드 파블이다부리, 나의 '천룡의 손톱'과 같은 펜던트를 가지고 있다고 듣고, 공주라고 확신하고 있었다부리, 오래간만에 만났는데도 불구하고, 이런 보기 흉한 모습이라 미안하다부리.

오르벨타 : 제가 이야기하죠… 반년쯤 전에, 누군가가 이 성에 잠입하여 자고 계신 전하를 습격한 것입니다. 저희들이 한발 늦어… 전하는 이런 모습으로 변하고, 힐다 대공비는 납치되고 말았습니다.

대거 : 그런 일이….

지탄 : 린드블룸 성에 잠입하다니, 내 실력 정도는 되는가 보네.

스타이너 : 네 녀석들이 한 일이냐?

시드 : 그건 절대 아니다부리.

지탄 : 알고 있어? 우리들을?

시드 : 이 나라를 다스리는 자로써, 그 정도는 알고 있지 않으면 안되지.

대거 : 백부님, 오늘은 어머님의 일 때문에 부탁이 있어 이곳에 오게 되었습니다.

시드 : 음, 알고 있다부리, 하지만 모두들 피곤할 텐데, 오늘은 푹 쉬는 게 좋아부리, 이야기는 내일 차분히 듣도록 하지부리.

대거 : 알겠습니다. 그러면 그렇게 하겠습니다.

오르벨타 : 자, 이쪽으로, 식사가 준비되어 있습니다.


벌레가 되어버린 시드 대공

한편 지탄은 성에서의 식사가 맞지 않아 공장가의 술집으로 간다.

지탄 : 아저씨! 매일 먹던 그 거지같은 스프 한접시!
라그 : 누, 누구야!? 우리집 스프를 욕하는 녀석은? 오! 지탄! 최근 보이지 않던데, 잘 있었나?
지탄 : 헤헷, 아저씨는?
라그 : 아채 스프! 조금만 기다려.
리리안 : 잠깐만요, 손님! 그렇게 서 있으면 방해 된다구요.
지탄 : 호~ 저기…
리리안 : 어머, 주문이라도?
지탄 : 비공정에 같이 식사라도 어때?
리리안 : 예? 비공정…?
지탄 : 응. 타본적 없지? 공중에서 바라본 린드블룸성은 멋지다고!
??? : 거기 꼬리 달린놈. 다른 손님에게 폐가돼잖아?
지탄 : 뭐야? 그러는 너도 꼬리가 달려있는 주제에!
??? : 내 꼬리를 네 꼬리와 같이 취급하지 않았으면 좋겠는데?
라그 : 어이, 지탄. 싸움은 나가서 해.
지탄 : !!
??? : 오랫만이군, 지탄.
지탄 : 어, 음… 근데… 누구더라?
??? : 날 잊었다는 건가?
지탄 : 기억 하고 있지! 시즈카 였나?
??? : 틀렸지.
지탄 : 크리스티느였던가?
??? : 틀려!
지탄 : 아, 알겠다! 어릴 적 옆집에 살던 네즈미였군? 많이 컸어~
??? : 아니잖아!!
지탄 : 농담이야. 예쁜 여자의 이름을 까먹을 리 없잖아? 정말, 오래간만이야, 프레이야.
프레이아 : 하나도 안 변했군…
지탄 : 몇년 만이더라…
프레이아 : 3년 만이지.
지탄 : 그후로 어떻게 됐어? 애인의 소식은 찾은거야?
프레이아 : 아니, 전혀…
지탄 : …라는건 린드블룸에 온 이유, 역시 그건가?
프레이아 : 수렵제에는 여기저기에서 많은 녀석들이 오니까…
지탄 : 그래… 하지만, 분명 찾을 수 있을 거야…
프레이아 : 넌 참가하지 않나?
지탄 : 으~음… 난 패스야.
프레이아 : 뭐야, 재미없는 녀석.
지탄 : 집에 돌아갈 생각은 없는거구?
프레이아 : 브루메시아에 돌아갈 이유는 없으니까… 게다가 내게 그런 나라는 더이상 필요 없어.

한편 성에 남은 대거는.
시드 : 브라네 여왕은 건강히 지내고 있겠지부리?
대거 : 예, 하지만… 아버님이 돌아가신 후, 어머님은 완전 다른 사람이 되어서….
시드 : 사랑했으니까…. 그 녀석을 잃고, 분명 브라네도 힘들었을 거야부리.
대거 : 최근에는 성에 수상한 자들이 출입하고, 저하고 별로 이야기도 하지 않습니다. 무언가가 일어날 것 같습니다. 어머님은 무언가 무서운 일을…. 하지만 알렉산드리아 성의 자들은 그 누구도 어머님을 의심하지 않습니다. 모두, 제가 그런 이야기를 하는 것은 아버님을 여의었기 때문이라고….
시드 : 그래서, 아버지하고 친했던 내게 부탁하러 온 거군부리.
대거 : 예, 어머님도 백부님의 이야기라면 분명 귀를 기울여줄 거라 생각해서… 린드블룸에서 극장정이 올 때를 기다리고 있었습니다. 이곳에 오기 위해서, 우연히 그 극장정에 저를 유괴하려는 탄타라스단 사람들이 타고 있어서….
시드 : 음, 탄타라스에게 공주의 유괴를 의뢰한 것은 다름 아닌 나다부리.
대거 : 예?
시드 : 알렉산드리아 왕과 약속했지부리, 만약 무슨 일이 있다면 공주는 내가 도와주기로. 우리들도 알렉산드리아가 최근 수상한 움직임을 보인다는 것을 알게 되었지부리. 하지만 내가 직접 움직인다면 전쟁이 일어날 수도 있기 때문에부리. 바크와 나는 특별한 사이라 이번에 녀석에게 부탁을 했던 거지부리. 극단 탄타라스가 공주를 유괴, 극장정과 함께 모습을 감추고 가넷 공주도 행방불명! 아직 알렉산드리아는 우리들에게 도움을 요청하지 않아부리. 눈에 띄지 않는 행동을 하지 않는다면, 저쪽에서는 눈치를 챌 수 없지부리.
대거 : 다리마을에서 흑마도사를 보고 말았습니다. 마음을 갖지 않고 마력으로 움직이는 고렘을…. 알렉산드리아의 관리하에 흑마도사 군단이 만들어지고 있었습니다. 비비와의 관계는 알 수 없지만 만약 어머님이 그 흑마도사군단을 사용한다면….
시드 : 그렇게 되기 전에 우리 쪽에서 손을 써야지. 그리고, 설사 흑마도사군단이 있다 해도, 우리 비공정단이 있는 한, 저쪽도 움직일 수 없다부리. 나머지는 내게 맡기



도록 해부리.
대거 : 부탁드립니다, 백부님.
시드 : 아냐아냐, 무릎을 꿇을 필요는 없어부리. 나는 이 나라의 군주로써가 아니라 백부로써 공주를 도와주는 것이야부리.
대거 : 고맙습니다, 백부님.
대거 : 이곳은…?
시드 : 이곳이 우리 린드블룸의 혼이라고도 불리는 비공정단의 도크부리.
대거 : 하지만 이 도크는 텅 비었는데….
시드 : 그래, 이 1번 도크는 비공정의 연구를 하는 곳으로… 반 년 정도전에 이곳에는 신형 비공정이 있었지부리. '안개'를 전혀 필요로 하지 않는 획기적인 동력기관을 가지고 있지부리.
대거 : 설마, 백부님을 습격한 사람들이 그 비공정을 훔쳐서…?
시드 : 아니, 그게 말이지, 실은… 마을의 술집에 귀여운 여자가 있어서….
대거 : 예, 그거하고 이게 무슨…?
시드 : 내가 그 아이 땜에 바람 피니까, 힐다는 화가 나서 마법으로 나를 이렇게 만들었지부리. 그리고 짓궂게 '힐다가르데 1호'라고 이름 붙인 그 비공정으로 사라져 버렸다부리. …그 이후로 돌아오지 않았어부리. 바로 2호기를 건조하기 시작했지만 모습이 이래서, 생각대로 잘 안돼부리. 정말 바보같은 일이지부리…. 하지만 브라네 여왕의 일은 확실히 해줄게부리.
대거 : 예, … 하지만 남 게이트가 부서져, 알렉산드리아로는….
시드 : 음, 그거라면 괜찮아. 복구작업은 이미 시작됐어부리. 게이트만 고치면 함께 알렉산드리아로 가자부리.
대거 : 예, 분명 어머님도 예전처럼 돌아오실 것입니다.
시드 : ….
대거 : 백부님?
시드 : 아, 아니, 극장정이 추락했다고 들었을 때는 어떻게 될지 걱정했는데, 바크 녀석, 우수한 부하를 둔 것 같군부리….

이제 모그타로에게 합성에 대해 배운 후, 린드블룸을 돌아보자. 새로운 무기나 합성을 할 수 있으므로 지탄을 중심으로 준비해 두는 것이 좋다.



모그넷

루비로부터 지탄에게

모두들, 알렉산드리아에는 돌아오지 않는 거야? 왠지 외로운데~~~~~~,
라는 건 거짓말이고, 실은 마을의 뒷골목에서 소극장을 만들기로 했어.
(사실은 술집의 마스터가 마스터를 그만두고 소극장을 만든다며 권유했지만 말야….)

ATE 시골 기사 스타이너

스타이너 : 정말로, 엄청나게 큰 마을이야. 내가 어느쪽으로 왔는지 모르겠어…. 실례지만….
적마도사 여자 : 뭐야? 넌? 이상한 모습이네.
스타이너 : 실은 길을 잃었는데, 성까지 안내해 주시지 않겠습니까?
여자 : 하하하, 재미있어, 새로운 헌팅 대사인가? 하지만 당신처럼 멋대가리 없는 남자는 사양할래! 나와 데이트하고 싶다면 좀더 멋지게 하고 와!
스타이너 : 저, 그게… 응?
피클스 할머니 : 뭐야? 젊은 여자에게 실패하니까 이런 할머니를 꼬시려하는 거야? 하지만 난 2번째라도 상관없어.
스타이너 : 그 괴상한 것은 뭐지?
할머니 : 뭐야, 그게 아닌가? 두근두근했는데… 이건 린드블룸의 진미, 기살의 야채로 만든 피클스야. 1개 어때?
스타이너 : 강렬한 냄새가….
할머니 : 냄새만큼 맛있어.
스타이너 : 그럼 1개만… 켁!
할머니 : 아라라, 다른 사람은 한입에 먹지 않는데….
스타이너 : 하지만, … 이것 맛있군!

ATE 비비의 쇼핑

비비 : 이건 무슨 열매지? 좋은 냄새가 나는데? 한 개 사보자… 린드블룸의 상점에는 신기한 것 뿐이야… 먹는 건가…? 할아버지가 자주 만들어 준 참깨벌레 만주와 비슷해.
'아이템 상점 - 수렵제 세일은 오늘로 끝'
비비 : 와, 축제래! 저기 이것 주세요.
아리스 : 어라, 너, 모그리 친구가 있어?
비비 : 예, 어떻게 알아요?
아리스 : 그 쿠포의 열매는 모그리가 좋아해.
비비 : 아, 그렇군요.
아리스 : 몰랐어? 그건 마지막 남은 거니까 서비스로 줄게, 네가 귀여워서 주는 거야.
비비 : 고마워요, 그런데 수렵제는?
아리스 : 마을에 동물을 풀어서….
비비 : (아, 동물의 축제구나…)재미있을 것 같아, 고마워요!
아리스 : 얼래, 벌써 가버렸네. 동물은 동물인데….

ATE 증기기관

스타이너 : 겨우 성으로는 돌아왔지만, 공주님의 방은 어디 있는 거지? 마을도, 성도 너무나 크군! 미안하지만 여기가 어딘지 가르쳐 주지 않겠소?
할아버지 : 뭐야? 길을 잃은 거야? 병사 주제에 바보 같이. 뭐, 좋아. 이 할아버지가 특별히 가르쳐 주마. 이곳은 성하고 비공정단 도크를 연결하는 다리 위야. 봐, 눈앞에 보이는 큼직한 게 도크야.
스타이너 : 저, 거대한 비공정은?
할아버지 : 눈이 좋군! 저 붉은 색의 비공정이야말로 힐다가르데 2호기! 대공님이 개발한 증기기관으로 '안개'가 없는 곳에서도 날 수 있는 신형이지!
스타이너 : 정말로 '안개'도 없이, 비공정이 날 수 있다는 거요?
할아버지 : 정말 구식이군. 앞으로는 증기의 시대란 말야! "안개"와 달리 증기는 물! 인체에 전혀 위험하지 않아! 하하하! 린드블룸의 미래는 밝아!

마을을 돌아다니다 보면 몇 가지 ATE 이벤트를 볼 수 있고, 극장가에 있는 아지트에 도착하면 지탄은 대거의 생각을 한다.



이곳에서 이 이벤트를 감상해 두자



이곳이 아지트

ATE 무엇을 할 수 있나

대거 : 종소리… 극장가에서의 연극이 끝났구나.
상급 병 : 무슨 일이십니까?
대거 : 잠시 마을 밖으로 나가볼까 하고….
상급 병 : 죄송하지만, 가넷 공주님, 대공전하의 명령으로 그렇게 할 수 없습니다. 수렵제 때문에 마을은 각지 사람들이 모여있습니다. 이 혼란을 틈타 악행을 저지르는 자들도 적지 않습니다. 게다가 공주님이 이 나라에 계시다는 것을 들키면 곤란합니다. 가넷 공주님의 안전을 위한 것이니 잠시동안 행동을 자제해 주십시오.
대거 : 어쩔 수 없군요. 알겠습니다…. 아냐. 이래선 안돼. 이래선 아무 것도 해결되지 않아…. 보호받기 위해 린드블룸에 온 게 아냐. 나는 어머님을 구하고 싶을 뿐인데….

한편 아지트에 있던 지탄은 꼬마들과 이야기 한 후 공주를 만나기 위해 성으로 갈 생각을 한다.

ATE 탄타라스단의 행방

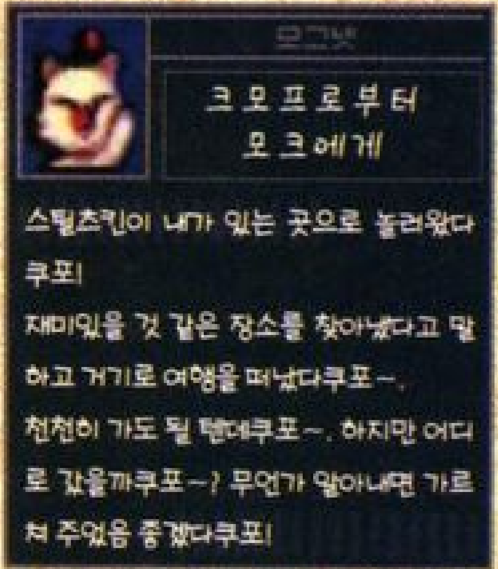
시나 : 후, 살았다. 마의 숲이 석화 되었을 때는 이제 끝났나 싶었는데, 빠져 나오는 길이 있군요.
마커스 : …지탄씨에게 지도를 주기 전에 형님이 숲에서 빠져 나오는 길을 알아낸 덕분이었스. 보스, 다음은 어떻게 해야겠스? 이대로는 형님이….
바크 : 그래, 우선 강가에 있는 녀석들에게 저 물을 먹여 체력을 회복시킬까? 시나, 안내해 줘. 그리고 블랭크 녀석… 마의 숲은 그대로 돌이 되는 것이 좋을 테니….
마커스 : 그러겠스?
바크 : 착각하지마. 동료를 구하기 위해서라면 우리들이 어떻게 되든, 다른 게 어떻게 되든 상관할 바 아냐.
마커스 : 그렇다면….
바크 : 하지만 녀석은 마의 숲을 부활시키면서까지 도와달라는 생각은 없을 거야.
마커스 : …그렇겠스
바크 : 찾을 수밖에 없다. 녀석의 석화만을 풀 수 있는 방법이 분명 있어. 지금부터라도 충분히 가능해. 우리들은 지금 할 수 있는 일을 한다.
마커스 : 알겠스!
바크 : …어이 시나! 거기서 뭘 하고 있는 거야?
시나 : 이 샘물로 맛있는 커피를 만들 수 있을 것 같습니다! 지금 준비하고 있습니다!
바크 : 보스의 명령을 바로 실행하지 않는 녀석은… 어떻게 되는지 알고 하는 거겠지?
시나 : 그, 그건 좀 참아주세요! 지금 모두를 데리고 오겠습니다!



▲ 탄타라스단의 행방은…

성으로 돌아가 대거가 있던 방으로 가면 대거 대신 스타이너가 있다.

지탄 : 왜 그래, 스타이너?
스타이너 : 또 네 녀석의 짓이지! 공주님은 어디 있는 거야!
지탄 : 어이, 진정해. 나도 지금 막 왔을 뿐이야.
스타이너 : 공주님이 보이지 않는단 말이다. 이 방에 있으라고 부탁했는데.
지탄 : 이 근처에서 산보라도 하고 있는 거 아냐?
스타이너 : 그런 태평한 이야기를! 공주님은 린드블룸에 오기까지 몇 번이고 위험한 일을 당했단 말이다! 만일 공주님이 혼자 계실 때 무슨 일이 생기면 어쩔 셈이지! 네 녀석과는 말이 안 통해! 나는 공주님을 찾으러 가겠다!



다시 홀 쪽으로 나오면 위쪽에서 대거의 노랫소리가 들려온다. 노래를 듣고 아래쪽을 통해 위로 올라가려 하면 일반인이라 출입할 수 없는데, 다시 오른쪽으로 돌아가 상급 병사와 이야기하면 병사로 분장할 수 있다.



이 상급 병사에게서 옷을 빼앗자

지탄 : 아름다운 노래군….
대거 : 어떻게 해서 여기까지 왔죠…?
지탄 : 헤헤! 이 정도는 식은 죽 먹기지!
대거 : 그래요. 성에 잠입하는 정도는 지탄에게 간단한 일이죠……
지탄 : 얼래? 이야, 높은데? 마을이 저렇게 작게 보이다니. 앗! 망원경이 있잖아. 구경해 보자 대거! 자 이쪽으로. 어디 볼까….

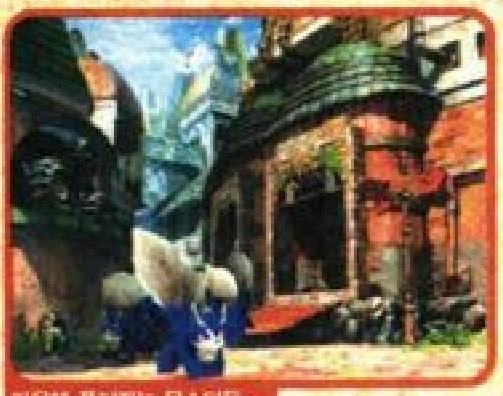
망원경을 조작하다 보면 !가 나오는 곳이 6곳이 나오므로 이곳을 모두 조사하면 이벤트가 계속된다.



이런 곳을 모두 찾아내라

대거 : 저도 보여주세요.
지탄 : 어때? 잘 보이지?
대거 : (난, 모두에게 짐이 되고 있어…. 시드 백부님은 모두 알고 있었어…. 탄타라스의 사람들에게 유괴를 의뢰한 것도 백부님…. 내가 아무리 노력한다 해도, 모두 한발씩 앞서 있는 거야…. 언제나….)
지탄 : …왜 그래 대거?
대거 : 저, 지탄… 저를 린드블룸까지 데리고 와 준 것은… 탄타라스단의 보스에게… 명령받았기 때문인가요?
지탄 : 그건 아냐. 대거, 너를 돕고 싶다고 생각했기 때문이야. 다른 사람에게 부탁을 받아서가 아니야. 보스의 생각과는 달랐기 때문에 탄타라스단을 빠져 나온 거야.
대거 : 미안, 몰랐어요….
지탄 : 뭐, 신경 쓰지 않아도 돼. 이게 처음있는 일은 아니니까.
대거 : 지탄….
지탄 : 응? 무슨 말 했어?
대거 : 하, 하지만 어떻게 해서 절 유괴할 생각이었죠?
지탄 : 스리플 초로 잠재워서 유괴할 생각이었어. 어린아이용 약초이지만 어른도 많이 마시면 쿨쿨이지.
대거 : 하지만, 제가 직접 왔기 때문에 그 약도 필요 없게된 거군요. 괜찮다면 그 약초 조금 나눠주지 않을래요? 요즘 몇 일동안 잠이 잘 안 와서….
지탄 : 약 따위에 의존하지 않는 게 좋아. 필요하면 내가 재워 줄까?
대거 : 전 그런 어린애가 아니에요.
지탄 : 아니, 그래서 말하는 건데….
대거 : ??
지탄 : 아, 아무 것도 아냐. 그, 그것보다 방금 전의 노래, 다리마을에서도 불렀었지?
대거 : 예? 아, 예… 그때, 일어났군요?
지탄 : 좋은 노래야. 무슨 노래지?
대거 : 언제, 어디서 배운 노래인지는 모르겠어요. 어떤 노래인지도. 하지만 오래 전부터 슬퍼질 때 이 노래를 부르면 왠지 마음이 따뜻해지고… 난 혼자가 아니야, 그러니까 힘내야지 하는 기분이 들어요.
지탄 : 신비한 노래군… 다시 한번 불러줘.
지탄 : 저, 대거… 비공정 항해는 언제 해보지?
대거 : 예, 무슨 말이죠?
지탄 : 얼래…? 그게, 그건 술집의 아이와…!
대거 : …저하고는 관계없는 일인가 보군요.
지탄 : 자, 잠깐 기다려!
대거 : 저는 전혀 신경 쓰지 않아요. 재미있게 노시면 되는 거 아닌가요?
지탄 : 으… 좋아! 그럼 수렵제에서 내가 우승하면..데이트하자!
대거 : 그런 것, 저하고는 아무런 관계도 없지 않나요?
지탄 : 이러면 됐지?
대거 : 예, 예….
지탄 : 좋아, 약속이야 대거!
대거 : …고마워.

한편 마을에서는 수렵제의 준비가 끝나 마을에 몬스터들이 풀어지게 되고, 지탄과 프레이아, 비비가 수렵제에 참가하게 된다.


마을에 풀어지는 몬스터들

MINI GAME 수렵제

12분의 시간 내에, 공장가, 극장가, 상점가를 돌아다니며 보다 많은 몬스터를 쓰러트리는 것이 목적. 몬스터의 종류에 따라 얻게되는 수렵 포인트가 다르게 되어 있다. 타임리미트까지 가장 많은 몬스터를 쓰러트린 자가 우승하는 것으로 우승 상품은, 현터의 증서와 원하는 상품. 지탄이 우승할 경우 5000길을 받게 되고, 프레이아가 우승할 경우 산호반지를 얻게 된다. 지탄을 우승시키려면, 극장가에서 무 1마리, 공장구에서 무와 팡 1마리씩, 그리고 마지막으로 상업구에서 4분 정도까지 일반 적들을 물리치다가 협상상점 앞에 있는 자그날을 쓰러트려야 한다. 자그날은 괜찮은 아이템을 가지고 있지만 물리공력이 강하므로 빨리 없애는 것이 좋다.


화급한 전갈을 가지고 나타난 부르메시아의 병사

수렵제가 끝나면 시상식이 진행되고, 시상식 도중 부르메시아의 병사가 찾아온다.

병사 : *시드대공… 무례를 용서해 주십시오…! 저희 왕으로부터 화급한 전갈이 있습니다.*

시드 : *뭐라고? 부르메시아 왕으로부터?*

오르벨타 : *(전하, 그 모습으로는!)*

시드 : *(잘 보게 부리, 저자는 마법에 의해 시력을 잃어가고 있어부리.) 음, 들어보지 부리!*

병사 : *'우리 나라는 정체불명의 군대에게 공격받고 있다! 전황은 매우 불리, 원군을 보내주길 바란다!'*

시드 : *!*

병사 : *작은 고깔모자를 쓴 군대입니다….*

시드 : *부르메시아는 오래 전부터의 우호국. 바로 우리 비공정단을 보내겠다부리!*

병사 : *가, 감사합니다! 국왕폐하께서도 분명 기뻐하실 겁니다. 빠, 빨리 이 일을… 전하지 않으면….*

시드 : *이런! 빨리 저자의 치료를!*

프레이아 : *안돼… 상처가 너무 깊어. 이곳까지 오는 것도 겨우… 무슨 일이 있었단 말인가….*

오르벨타 : *어떻게 하실 생각이십니까? 수렵제로 성에는 적은 수의 병사밖에… 비공정단을 움직이기에는 부족합니다.*

시드 : *국경에 배치한 비공정단을 불러서 리도부리.*

오르벨타 : *알렉산드리아로부터 눈을 떼라고요?*

시드 : *음, 부르메시아를 그냥 둘 수는 없다.*

프레이아 : *고깔모자라… 비비와 같은 흑마도사일지도 모르겠다.*

비비 : *그, 그런….*

대거 : *어머님이 부르메시아를…?*

프레이아 : *나는 실례하겠다. 비공정단을 기다릴 수는 없어.*

지탄 : *나도 가겠어 프레이아!*

프레이아 : *고맙지만 너에게는 관계없는 일이야.*

지탄 : *동료의 고향이 공격을 받고 있어. 이걸 듣고 그냥 있으란 말이야? 네가 싫다고 해도 난 갈 거야!*

프레이아 : *미안… 지탄.*

비비 : *나도 함께 가겠어. 내 눈으로 직접 보고 싶으니까….*

지탄 : *알았어.*

대거 : *바로 출발하지요!*

스타이너 : *공주님! 위험합니다!*

시드 : *스타이너가 말한 대로야! 그리고 아직 상대는 알 수 없다부리.*

대거 : *하지만 흑마도사들이라고 하면… 당신도 알고 있죠 지탄?*

지탄 : *….*

대거 : *지금 바로 침략을 그만두게 하도록 어머님을 설득해 보겠어요!*

지탄 : *위험하다는 것을 알고 있는 장소에 데리고 갈 수는 없어….*

대거 : *지탄!*

지탄 : *린드블룸에 남아 줘.*

대거 : *어째서죠? 위험하다는 것은 알고 있어요.*

지탄 : *모르고 있어 대거는… 전쟁이야. 사람이 죽는다구.*

대거 : *그렇다고….*

지탄 : *대거… 지금 눈앞에서 죽은 부르메시아 병사를 보고 어떻게 생각했지?*

대거 : *…불쌍하다, 고….*

지탄 : *그래, 불쌍해… 그렇게 생각하는 것도 나쁘지 않지. 하지만 대거는 아직 이렇게 생각하지 않아… '나도 이렇게 될지 몰라' 라고. 어머니를 설득한다니, 그런 말을 할 때가 아냐.*

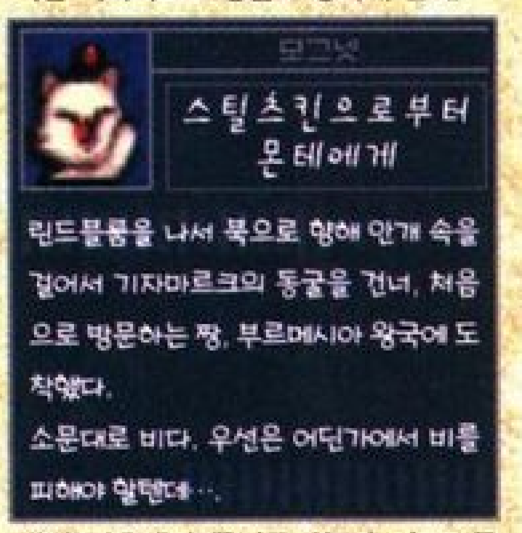
대거 : *하지만!*

시드 : *자, 자 둘 다… 지금은 언쟁을 할 때가 아니야부리.*

프레이아 : *대공전하의 말대로야. 빨리 부르메시아로 가지 않으면 안돼. 지룡의 문을 열어주실 수 없습니까?*

시드 : *음, 걸어서 간다면 그곳으로 나갈 수밖에 없지부리. 그럼 지룡의 문이 열리는 것을 기다리는 동안 배를 채우는 것이 좋겠군부리.*

이렇게 해서 일행은 지룡의 문이 열릴 때까지 수렵제의 요리를 먹게 된다. 하지만 홀로 어머니를 설득하겠다고 생각한 대거가 음식에 스리플 초를 넣었기 때문에, 대거와 스타이너를 제외한 나머지 일행이 잠에 빠지게 되고, 그사이를 틈타 대거와 스타이너는 알렉산드리아를 향해 떠나게 된다. 그리고 잠시 후 잠에서 깨어난, 지탄과 비비, 프레이아도 지룡의 문을 통해 부르메시아로 넘어가는 기자마르크 동굴로 향하게 된다.



이제 마을에서 준비를 한 뒤 리프트를 타고 최하층으로 내려간 후 지룡의 문을 통해 밖으로 나가자. 기자마르크의 동굴은 북쪽으로 죽 걸어가면 나온다. 그 전에 쿠족의 늪으로 가서, 쿠이나를 동료로 하고, 서쪽의 초코보의 숲에도 들리는 것이 좋을 것이다.

기자마르크의 동굴 Gizamaluke's Grotto



필수 아이템

미스릴 손목보호대, 삼각모자

새로 등장하는 적

스팅키(スティンキー)
- ■훔치다 : 포션
- ■특성 : 음파공격으로 가끔 아군을 광전사 상태로 만든다.

흑마도사 타입A(黑魔道士タイプA)
- ■훔치다 : 텐트, 피닉스의 깔리
- ■특성 : 각종 마법을 사용하지만 그렇게 어려운 상대는 아니다

스켈톤(スケルトン)
- ■훔치다 : 에텔, 아이포션
- ■특성 : 썬더나 회전베기를 사용할 뿐 그리 어렵지 않다. 펌프킨 헤드를 배울 수 있다.

라미아(ラミア)
- ■훔치다 : 피닉스의 꼬리, 원석
- ■특성 : HP가 매우 높은데다 아군을 유혹하므로 빨리 없애자.

기자마르크 동굴 입구에는 부르메시아의 병사들이 쓰러져 있었다. 내부로 들어가 오른쪽으로 가면 죽어 가는 병사로부터 기자마르크의 벨을 입수할 수 있다. 이번 동굴에서는 계속해서 이 종을 이용해 문을 열어 나가야 한다. 여기서 3개의 문이 나오는데, 왼쪽 오른쪽 순으로 돌아가도록 하자.


종을 사용하면 문이 열린다

문을 열고 들어가면 존과 손이 나타나고, 흑마도사병과 싸워야 한다. 존과 손이 사라진 후 남은 흑마도사병을 쓰러트리면 또 하나의 벨을 얻을 수 있다. 이것을 이용하여 진행하자. 조금 더 들어가면 모그리 신혼부부를 만나게 된다.


이곳에서는 왼쪽, 오른쪽 순으로 문을 열자

신부 모그리 : *여보!*

지탄 : 모그리 아냐? 어떻게 된 거지?

모그리 : 제, 제 남편이 이 큰 종속으로 들어가… 나오지 못하게 되었습니다! 쿠포~.

프레이아 : 불쌍한데 구해주지?

모그리 : 저희들은 지금 여기서 막 결혼식을 올렸는데, 그런데, 갑자기 이상한 녀석들이 와서~ 이렇게 되어버렸습니다!

지탄 : 하지만 이 큰 종, 보통 힘이라면 들어올릴 수 없을 것 같은데?

프레이아 : 큰일이군….

모그리 : 그런~~~~~ 응? 킁킁….

비비 : 저, 전….

모그리 : 아아아아! 당신! 당신, 당신, 당신, 혹시, 혹시, 혹시! 쿠포의 열매를 가지고 있지 않나요?

비비 : 으, 응… 린드블룸에서 받은 건데….

모그리 : 저, 저, 저, 저 그걸 주시면 안될까요?



신혼부부 모그리

A 준다

B 주지 않는다

모그리 : 고마워요! 여보, 여보, 여보! 당신이 가장 좋아하는 쿠포의 열매에요!

신랑 : 쿠포의 열매, 너무 좋아!

모그리 : 여보! 어디로 가시는 거죠? 어, 어쨌든 감사합니다.

지탄 : 괜찮으려나? 저 신혼부부….

이제 종 안에 있던 기자마르크의 벨을 입수한 후 오른쪽 문을 열고 들어가면 신혼부부 모그리가 있다.

둘과 이야기 한 후 아래쪽으로 다시 내려가려 하면 모그리가 호리벨을 준다. 이것을 왼쪽에 있던 문에서 사용하면 안으로 들어가면 기자마르크와 싸우게 된다. 신혼부부 모그리가 있는 곳에서 사다리를 타고 올라가면 엄청나게 강한 적이 나오므로 절대 올라가지 말자.



모그넷

오톤으로부터
모그미에게

올해 린드블룸의 수렵제는 매우, 흥미로웠다 쿠포! 최고밀렵포인트가 무려 181포인트! 우승한 것은 지탄이라는 사람이었다쿠포! 작년 우승한 베르나씨의 120포인트를 크게 상회했다쿠포! 아직도 흥분이 가라앉지 않는다쿠포!
소문대로 비가 온다. 우선은 어디서 비를 피해야 할텐데….

BOSS 기자마르크 (ギザマルーク)



HP : 3200, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : 없음
훔치기 : 에릭서, 삼각모자, 얼음 지팡이

몸통박치기, 워터를 주로 사용하는데 빈사상태가 되면 워터를 전체공격으로 바꾸므로 초반에는 에릭서와 얼음의 지팡이를 훔치고, 한번에 공격하여 없애자. 4인 파티라면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다. 침묵공격을 할 때도 있다.

기자마르크를 쓰러트리면 대거일행의 이야기가 진행된다.



변경의 남 게이트 South Gate

입수 아이템
미스릴 라켓

스타이너 : (여기만 넘어서면… 드디어 알렉산드리아 영토다!)

키가 작은 게이트병사 : 너, 처음 보는 얼굴인데?

키가 큰 게이트병사 : 이런 곳에 뭐 하러 온 거지?

스타이너 : 남 게이트의 복구 작업원의 모집을 보고 왔다. 이곳에 살며 일을 할 수 있다고 들어서 짐을 싸고 온 것이다.

큰 병사 : 그거 잘 됐군! 바로 전 사고로 인해 계속 수리하고 있지만 아직 움직이지 않고 있어.

작은 병사 : 규칙은 규칙이니까… 그 짐을 검사해야겠어.

스타이너 : ….

작은 병사 : 5, 6발자국 물러서 주었으면 하는데? 이것도 규칙이라서.

큰 병사 : 그래, 그 쪽에 있어! 미안, 이것도 규칙이라서 말야. 내가 말상대가 되어 주지.

스타이너 : (윽, 이래서는 몸을 움직일 수 없어….)

큰 병사 : 지금 경비를 강화하라고 해서…. 여자아이와 중년남자 두 명을 수배중인데, 너 오면서 본적 없어?

작은 병사 : 딱딱한데… 뭐야?

큰 병사 : 그 여자아이가, 알렉산드리아가 건국이래 최고의 미인이라고 불리는 가넷 공주와 똑같이 생겼대.

작은 병사 : 좋아, 풀었어.

큰 병사 : 하지만 그 브라네 여왕의 딸이잖아? 여왕은 엄청난 외모를 가지고 있는데, 그 딸이 아름답다는 건 좀 믿기 어렵지.

작은 병사 : 응? 뭐야 이건? 도대체 이건 뭐지? 이 썩은 물건은 뭐지? 독인가? 네 녀석 무슨 생각을 하고 있지?

스타이너 : 썩었다고? 나는 그런 물건은 가지고 있지 않은데….

큰 병사 : 이건 네가 싫어하는 그거야 그거, 린드블룸의 진미, 기살 아채의 피클스야. 하지만 이 정도로 가지고 올 줄은.

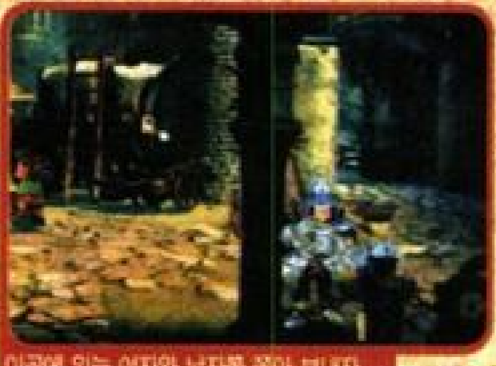
스타이너 : 굉장히 좋아하기 때문이지! 이게 없으면 하루를 시작할 수 없으니까!

큰 병사 : 알았어, 알았어, 이제 가도 좋아… 그걸 좋아하는 사람들은 다들 그렇게 이야기 하니까.

스타이너 : 미안… 그럼 지나가겠다.

스타이너 : 드디어 문의 안쪽으로! 공주님의 계획은 훌륭합니다. 자 그럼 사람들의 눈이 닿지 않는 곳으로… 아 저 통로 뒤가 좋을 것 같군. 하지만 저 아이와 저 남자가 조금 방해가 되는데.)

이제 오른쪽에 있는 여자와 남자에게 각각 말을 걸면 둘을 다른 곳으로 보낼 수 있고, 안쪽으로 들어가면 이벤트가 계속된다.



이곳에 있는 여자와 남자를 쫓아 보내자

작은 병사 : 잠깐 기다려! 규칙이라서 말야… 잠깐 이리로 와봐, 거기 멈춰서! 끝날 때까지 움직이지 마! 천천히 이쪽을 돌아봐… 움직이면 안돼! 남게이트의 정상을 통과하려면 게이트 패스가 필요해. 여기 놔둘 테니까 내가 간 후에, 주워야 해? 그런 냄새나는 물건을 가지고 있는 네가 나쁜 거야, 알겠지? 확실히 넘겨줬어!

병사가 간 후 스타이너는 다시 구석진 곳으로 들어간다.

스타이너 : 으흠. '웃기는 소리 마! 그렇게 모든 일이 간단히 굴러간다면 세상에 되지 않는 일이 어디 있지?'

대거 : 스타이너… 이제 괜찮아요?

스타이너 : 예!

대거 : 알겠습니다… 그럼 주변의 주의를 끌어 주세요.

스타이너 : 예!

대거 : 아~ 기분 좋아! …하지만 이 냄새, 머리가 깨질 것만 같아. (아직 망을 보고 있어… 지금 빨리 옷을 갈아입을까?)

A 계속해서 망을 본다

B 반대쪽을 본다

대거 : 스타이너 됐어요!

스타이너 : 아, 공주님….

대거 : 스타이너!

스타이너 : 예…? 아! …대거님.

대거 : 남게이트를 넘어 트레노에 도착할 때까지는 그렇게 불러요. 그리고 경례해서도 안되요!

스타이너 : 그렇습니다… 트레노까지 가서, 성으로 돌아갈 수단을 얻기 위해 신경써야죠.

대거 : 그럼 가죠!



앞으로의 진로

이제 아이템을 구입하고 세이브 한 뒤 기차에 타면 드디어 알렉산드리아 령으로 향하게 된다.

한편 지탄일행은 동굴을 빠져 나와 부르메시아로 향한다. 부르메시아는 동굴을 빠져 나와 북쪽으로 계속 걸어가면 나온다.

푸르름의 나라 부르메시아 Burmecian Kingdom



입수 아이템

아이포션(북의 게이트), 미믹×3, 금침, 포션, 피닉스의 꼬리, 텐트×2, 번개 지팡이, 미스릴 스피어, 별자리 캔서

구입가능 장비

니들 포크, 유리 버클, 미스릴 손목보호대, 고깔모자, 헤드기어, 삼각모자, 벌뷰티, 브론즈 가슴방어구, 리넨큐랏사

새로 등장하는 적

리자드맨(リザードマン)
- 훔치다 : 텐트, 원석
- 특성 : 프로테스를 사용하여 방어력을 높이며 HP도 매우 높다.

이에티(イエティ)
- 훔치다 : 하이포션, 원석, 눈약
- 특성 : 가끔 엄육공격을 해오지만 별로 어렵지 않다.

샌드 스콜피온(サンドスコーピオン)
- 훔치다 : 에텔, 해독제, 원석
- 특성 : 파이라를 사용하지만 냉기마법에 매우 약하다. 레벨3 데프레스를 배울 수 있다.

매직바이스(マジックヴァイス)
- 훔치다 : 에텔, 메이리 풀
- 특성 : 경탈을 사용하므로 되도록 빨리 없애는 것이 좋다. 매직해머를 배울 수 있다.

미믹(ミミック)
- 훔치다 : 해독제, 하이포션
- 특성 : 몬스터를 불러내는 능력을 가지고 있으며 독 공격도 한다.

바시리스크(バシリスク)
- 훔치다 : 하이포션, 금 바늘
- 특성 : '서서히 석화'를 사용하여 아군을 석화시킨다.

아이로네트(アイロネート)
- 훔치다 : 금침, 하이포션
- 특성 : 화염방사는 아군 전체에 200이상의 데미지를 준다. 되도록 빨리 없애지.

지탄 : *여기가 프레이아가 태어난 나라인가? 어이, 프레이아! 뭐하고 있어? 빨리 와봐!*

프레이아 : *나라를 떠난지 벌써 5년… 이 땅의 꿈을 수도 없이 꾸었다… 아니 이 땅의 꿈을 꾸지 않은 날이 없었다! 그립군… 나도 그 후로 꽤 변했어. 그리고 지금 나는 용기사로써의 힘을 시험해볼 때가 온 거야!*

지탄 : *나도 할 수 있는 한 해볼게.*

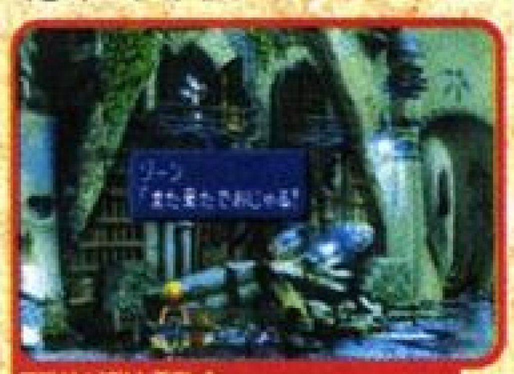
비비 : *나도!*

쿠이나 : *나도 그렇게 한다해!*

지탄 : *자, 가자!*

프레이아 : *과연, 내가 어디까지 할 수 있을까? 하지만 지금은 그런 것을 생각하고 있을 시간이 없어!*

마을로 들어가다 보면 손과 존이 나타나 흑마도사 병을 불러낸 후 사라진다. 이곳에서 오른쪽 위로 들어가 현관을 가로질러 가면 바닥이 내려앉게 되어 아래층에 길이 생긴다. 이제 아까 존과 손이 나왔던 집 1층으로 들어가 방금 만든 다리를 건너 다른 방으로 가면 죽어 가는 병사가 있다. 그 병사에게서 침대아래에 있는 종에 대해 듣고 침대 아래를 조사하면 '프로테가벨'을 입수할 수 있다. 이제 2층의 현관에서 벨을 사용하도록 하자.



또다시 나타난 존과 손

프레이아 : *지탄… 이 앞이 블루메시아 왕궁이야. 난 이 앞의 광경을 보게되는 것이 두려워….*

지탄 : *이곳에서 멈추면 안돼! 녀석들의 정체를 확인해야잖아!*

비비 : *나도 나와 비슷한 녀석들이 어떤지 알고 싶어….*

지탄 : *봐, 이렇게 작은 비비도 이 현실을 부 려 하잖아!*

비비 : *그래, 프레이아 누나도 같이 가자….*

프레이아 : *비비… 넌 두렵지 않아? 네가 지금부터 보게 될 현실은 너의 삶에 큰 영향을 끼치게 될지도 몰라….*

비비 : *으~음… 그럴지도 몰라. 하지만… 하지만 난… 내가 어떤 인간인지 알고 싶어… 어쩌면 인간이 아닐지도 모르지만….*

프레이아 : *비비….*

쿠이나 : *무슨 소리를 하는거라해? 어떻게 봐도 인간의 꼬마다해…*

지탄 : *누가 온다!*

단 : *이쪽에도 있다! 너희들도 흑마도사의 동료인가!?*

지탄 : *장난하지마!*

단 : *거짓말! 너희 뒤에도 흑마도사가 있잖아!*

비비 : *아냐! 나는 사람을 죽이지 않아!*

단 : *정말이야?*

프레이아 : *정말이다.*

단 : *프레이아?*

프레이아 : *오래간만이군, 단.*

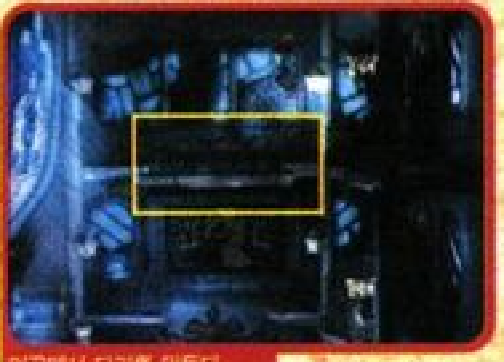
단 : *그런소리를 할 때가 아니잖아! 도대체 어딜 갔다 온거야!? 라고 물어볼 시간도 없군! 곧 이곳으로 흑마도사들이 몰려와! 너희들도 빨리 도망치는게 좋아! 뭐 하는거야! 빨랑 도망치라니까!*

프레이아 : *그보다… 브루메시아 왕은?*

단 : *왕!? 왕은 만나지 못했어! 지금의 내겐 왕보다 가족이 중요해! 왕 같은 것은 신경쓰지 말고 빨리 도망쳐!*

프레이아 : *나에게는 고향이, 그리고 왕이 중요해! 여기까지 와서 되돌아 갈 수는 없지. 빨리 왕궁으로!*

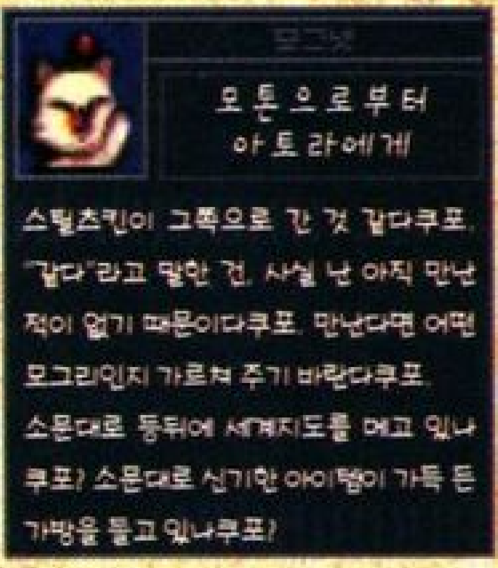
이벤트가 끝난 후, 성내로 들어가면 또 다시 이벤트가 일어나고, 2층을 통해 빠져나가 오른쪽으로 들어가면 모그리가 있다.



이곳에서 다리를 만든다



이곳을 조사하면 프로테가벨을 입수할 수 있다



모그리가 있는 보물창고에서, 번개지팡이를 얻고, 반대쪽에서 미스릴 스피어를 얻은 후에 가운데 있는 길로 가면 왕의 궁전으로 들어갈 수 있다.

지탄 : *이곳도 당한 것인가? 프레이아, 이 상태라면 부르메시아 왕의 생명은 분명….*

- A 일을 건다
- B 그냥 둔다
- C 프레이아에게는 미안하지만 대가에 대해 생각한다

지탄 : *비비, 잠시 저쪽으로 갈까?*

프레이아 : *누군가 있어!*

지탄 : *프레이아!*

프레이아 : *왕궁의 안에 인기척이 난다! 너희들도 빨리 타고 올라와!*

지탄 : *올라오라고 해도, 우리들은 프레이아처럼 간단히 올라갈 수 없어… 여길 통해 올라가 볼까… 너희들도 따라 올라와!*

비비 : *응….*

지탄 : *역시 안되겠다… 좋아, 어딘가 틈을 찾아봐!*

쿠이나 : *분명 왕궁 속에는 먹을 것이 잔뜩 있는 게 틀림없다해, 반드시 뒤쫓아간다해!*

지탄 : *저건?*

프레이아 : *역시….*

지탄 : *어이, 어떻게 된 거야?*

스타이너 : *내가 부르메시아에 돌아온 것은 브라네가 부르메시아를 노리고 있다는 소문을 들었기 때문이야.*

지탄 : *저 옆에 서있는 녀석은 알렉산드리아의 여장군 베아트릭스로군.*

프레이아 : *저 녀석이 베아트릭스인가… 울던 아이도 울음을 그친다는 냉혈녀라고 들었는데 실제로 본 것은 처음이군. 베아트릭스라….*

??? : *그래, 베아트릭스야. 그 외에도 세계에는 나보다도 강한 자들이 많이 있다고 들었어. 그중에도 베아트릭스의 검기는 알렉산드리아뿐만 아니라 대륙에서도 제일이라고 들었지.*

프레이아 : *프라트레이님은 어떻게 해서든 저를 두고 여행을 떠나신단 말이군요?*

프라트레이 : *아, 그래… 이해해 줘 프레이아. 지금은 평화로운 부르메시아이지만 타국은 확실히 힘을 키우고 있어. 나의 창 하나로 부르메시아를 얼마나 지켜낼 수 있을까… 그전에 세계를 돌며 강자와 만나두고 싶은 거야.*

프레이아 : *프라트레이님… 저는 홀로 살아갈 자신이 없어요….*

프라트레이 : *프레이아, 너라면 괜찮아. 자신의 힘을 믿는 거야. 그리고, 자신의 운명을 믿어. 나는 세계를 한바퀴 돌아본 후에 반드시 부르메시아로 돌아온다!*

프레이아 : *그 말을 믿어도 되겠지요?*

프라트레이 : *그럼, 물론이야!*

프레이아 : *하지만, 프라트레이님, 당신은 돌아오지 않았어…. 어딘가의 땅에서 최후를 맞이했다는 소문만을 남기고… 믿을 수 없었어! 믿어지지 않았던 거야! 프라트레*

이놈의 마지막을 이 눈으로, 이 귀로 확인하기 전까지는 믿어서는 안 된다고 생각한 거야! 그래서 나도 이렇게 외부 세계에 몸을 던진 거야…!

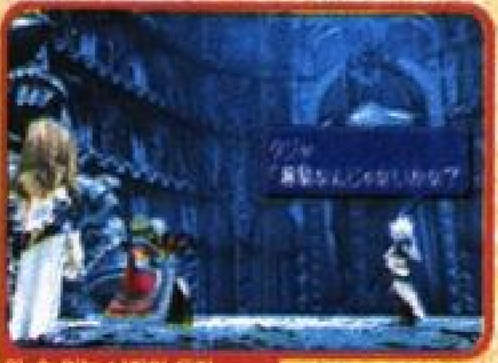


프레이아의 회상

지탄 : 왜 그래, 프레이아?

프레이아 : 아니, 아무 것도 아냐. 단지 조금, 옛 일을 생각했을 뿐이야.

지탄 : …아직도 잊지 못하고 있군? !? 누군가 오고있어!


알 수 없는 남자의 등장

알 수 없는 남자 : 멋진 비라고 생각되지 않습니까. 마치… 그래! 마치 우리들의 승리를 축복해 주고 있는 듯한….

브라네 : 오오, 쿠자여! 네가 준 흑마도사들 덕분에 부르메시아는 이미 정복한 거나 마찬가지다! 하지만 가장 중요한 부르메시아 왕의 모습이 보이지 않는단 말이야! 부르메시아 왕을 처리하지 않는다면 귀찮은 쥐새끼들은 또다시 세력을 키우겠지! 어떻게 잘 되고 있는 거야? 베아트릭스 장군!

베아트릭스 : 존과 손에게는 부르메시아를 샅샅이 뒤지라고 했습니다. 저도 바로 탐색에 참가하겠습니다.

쿠자 : 무모한 짓 같은데.

베아트릭스 : ?

쿠자 : 알고 있나? 쥐들은 지진이 일어나면 집단으로 이사를 시작하지. 이번엔 사막의 집으로 이사…야 말 그대로, 꼬리를 보이며 도망친 거야. 왕도 함께 말이지.

브라네 : 모래… 설마 크레이라는 아니겠지? 크레이라라면 귀찮게 되잖아!

베아트릭스 : 크레이라입니까…. 그 모래 바람 속으로만 들어갈 수 있다면 제 부대로 공격할 수 있지만….

브라네 : 크레이라로 도망쳤다면 더 이상 어떻게 할 수 없어! 에이, 쿠자여! 다시 한 번 너의 힘으로 어떻게 할 수 없는 건가?

쿠자 : 맡겨 주십시오. 폐하가 만족하실만한 쇼를 이 쿠자가 보내드리지요. 장군에게 부탁이 있는데, 병사들을 크레이라 쪽으로 모아주지 않겠나? 분명 시궁창쥐들은 필사적으로 저항할 테니까, 흑마도사 만으론 안심이 안되니까 말야.

지탄 : 저런 개소리를!

프레이아 : 음… 도대체 저 기분 나쁜 녀석은 누굴까?

지탄 : 글쎄… 처음 보는 녀석인데, 그것보다 크레이라라면 환상의 도시라고 불리는 그 크레이라를 말하는 거지?

프레이아 : 그래, 외부세계와의 접촉을 끊은 지 벌써 100년이 지난 나라지. 크레이라로 도망쳤다는 것은 잠시동안은 안전하다는 것이지.

지탄 : 도대체 어떤 나라지? 그 크레이라라는 나라는?

프레이아 : 크레이라는 우리들 부르메시아의 백성과 같은 피가 흐르는 자들이 살고 있는 곳이야. 하지만 아주 먼 옛날, 아주 작은 일로 인해 부르메시아와는 나누어진 것이지. 지금은 모래바람으로 둘러싸인 마을에서 조용히 살고 있다고 들었지만….

지탄 : 어이, 스타이너! 또 누군가 왔어!

프레이아 : 음, 저 녀석 하필이면!

부르메시아 병 : 네 녀석들! 더 이상 부르메시아를 황폐하게 만들지 마라!

베아트릭스 : 훗. 내가 베아트릭스라는 것을 알고 도전하는 것입니까?

병사 : 예, 베아트릭스!

베아트릭스 : 그 용기만은 인정해 주지요. 하지만 저는 용서라는 걸 모릅니다!

지탄 : 기다려! 베아트릭스!

프레이아 : 네 상대는 우리들이다! 여기는 우리들에게 맡기고 너는 빨리 왕을 보호해라!

병사 : 죄, 죄송합니다 프레이아씨, 부탁드립니다!

베아트릭스 : 후후후… 나를 만만하게 보는데, 백인참의 별명을 가진 나에게 있어서 너희들 따위는 벌레나 마찬가지야!

베아트릭스 : 훗, 벌레 주제에… 나의 전투 의지를 불태워줄 녀석은 이 나라에도 없군.

브라네 : 베아트릭스, 이제 됐나? 크레이라 침공의 준비를 한다!

베아트릭스 : 예, 알겠습니다.

쿠자 : 그럼… 쥐새끼는 놔두고… 문제는 이쪽의 소년이군.

BOSS	베아트릭스 (ベアトリクス)



HP : ?, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 피닉스의 꼬리, 미스릴 소드, 체인 플레이트

뇌명검의 경우 번개속성 물리공격으로 200에서 300정도의 데미지를 주며, 쇼크의 경우 확실하게 즉사한다. 현 상태에서는 이길 수 없으므로 미스릴 소드와 체인 플레이트, 피닉스의 꼬리를 훔치는데 전념하고 비비로 슬로우를 걸고 싸우자.


쓰러진 지탄 일행


그리고 또 왕자처럼 가냘픈 허리의 쿠자

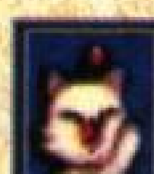
정상의 역 Aerbs Peak Station



입수 아이템
피닉스의 꼬리, 1610길

한편 대거와 스타이너는 열차를 타고 정상 역에 도착한다. 우선은 기차를 기다리기 위해 휴양소로 들어가서 재정비를 하자. 사람들과 이이기를 하다 밖으로 나오면 탄타러스 단원을 보게 된다.


한편 대거와 스타이너는…



모그넷

그리모로부터
나즈나에게

아르바이트를 하는 마리 양의 짝사랑을 보고있으면 매우 가슴이 아프다쿠포….
나즈나는 "사랑"을 해 본 적이 있나쿠포?
그리모는 아직 "사랑"을 해 본 적이 없다쿠포…. "사랑"을 하는 마리 양을 보고있는 것만으로도, 이렇게 힘이 드는데 내가 "사랑"을 하게 된다면 얼마나 힘들까…쿠포.

시나 : 차를 놓쳤습니다! 어떻게 하나요!

마커스 : 그렇게 말해도, 모르겠스…. 시나씨가 풍경을 바라보면서 남 게이트의 명물 동그라미 카스테라가 먹고 싶다고 말했기 때문스….

시나 : 린드블룸으로 돌아가는 것이 늦어지게 되었네요….

마커스 : 어쩔 수 없스… 보스에게는 비밀로 하겠스.

시나 : 오, 고마워요! 그렇다면 동그라미 카스테라를 한 개 더 먹죠!

마커스 : 이런, 이런스….


탄타러스단 재등장!

스타이너 : 이런 악당들! 뻔뻔스럽게 또 공주님을 유괴할 계획을 짜고 있나!

시나 : 누구죠? 이 양철 장난감 같은 사람은.

스타이너 : 에이, 모른다고는 못하겠지!

마커스 : 잊어버렸스? 플루트대의 대장이었스!

시나 : 아, 기억났어요! 연극을 굉장히 못하던 기사!

스타이너 : 으… 무슨 뜻인지 말귀를 못 알아듣다니….

이제 그들과 이야기를 하다 보면 열차가 도착하게 된다. 이제 열차에 타자.

대거 : 저… 마커스씨는 어째서 트레노에?

마커스 : 형님을 구하기 위해서였스.

대거 : 형님이라니?

마커스 : 내가 형님이라고 부르는 것은 블랭크 형님 뿐입스. …돌이 되어버린 형님을 구하기 위해 우리들은 여기저기서 정보를 모았스. 그리고 트레노에 백금의 바늘이라고 하는 어떤 석화라도 치료할 수 있는 아이템이 있다는 것을 알았스.

대거 : 그렇다면 시나는 어째서?
마커스 : 시나씨는 그 정보를 탄타라스의 아지트에 전하기 위해 린드블롬으로 향하고 있스
대거 : 그랬군요….
마커스 : 그럼 이번엔 제가 물어볼 차례겠스
대거 : 예?
마커스 : 지탄씨는 어떻게 됐스?
대거 : 린드블룸에서 헤어졌어요….
마커스 : 꽤 간단히 끝냈스. 일이 끝났으니 자 안녕스?
대거 : 그렇게 말할 건 없잖아요! 지탄이나 모두가 나를 어린애 취급하니까! …몰라요 그런 사람!
마커스 : 그렇스…. 그러면 나도 아무 것도 모르겠스

다시 마커스와 이야기하면 열차에 문제가 생기고 흑의 왈츠 3호가 다시 습격해 온다.

BOSS 흑의왈츠3호(黒のワルツ 3號)



HP : 1500, AP : 5, 속성 : 무, 약점 : 없음
훔치기 : 번개 지팡이, 고깔모자

마커스까지 합류하여 3명이 싸우게 된다. 지금까지 싸오던 기술 외에 브레이즈로 아군을 얼린 후 물리공격으로 즉사시키는 방법을 사용하지만 그리 어렵진 않다. 대거로 회복해주며 나머지 두 명으로 공격하자.

전투가 끝나면 대거는 마커스와 함께 백금의 바늘을 찾기로 한다. 이제 열차에서 오른쪽으로 가면 트레노가 나온다.

잠들지 않는 도시 트레노 Dark City Treno



입수 아이템
이에터의 카드, 1길, 별자리 타우로스, 2225길, 미스릴 대거, 에텔, 별자리 제미니

구입가능 장비
대거, 메이지 매셔, 미스릴 대거, 미스릴 소드, 미스릴 스피어, 에어 라켓, 미스릴 로드, 불꽃의 지팡이, 얼음의 지팡이, 번개의 지팡이, 포크, 니들 포크, 가죽 리스트, 유리 바클, 본 리스트, 미스릴 손목보호대, 삼각모자, 밴다나, 브론즈 가슴방어구, 실크 옷, 레더 플레이트, 밤뷰티, 체인 플레이트, 리넨큐랏사, 체인 메일

새롭게 합성할 수 있는 장비
게르미너스 부츠, 카츄샤, 산호 반지, 금 초커

스타이너 : 공주님, 이곳이 귀족의 거리 트레노입니다.
대거 : 우선은 어떤 귀족의 집에 백금의 바늘이 있는지 정보를 수집해야 겠네요.
마커스 : 귀족은 일부스… 밤이 길기 때문에, 도적들에게는 안성맞춤인 장소스
스타이너 : 네 녀석들 같은 자들이 이 밤의 도시를 좀먹는 거다!
마커스 : 그런 건 어떻게 되든 상관없으니까, 빨리 백금의 바늘을 귀족의 집에서 훔치겠스
스타이너 : 훔치다니 그런 천한! 이 스타이너의 눈에 모래가 들어가기 전까지는 그런 짓은 할 수 없어!
마타스 : 그렇게 말한다면… 그러면 어떻게 백금의 바늘을 손에 넣을 생각스?
스타이너 : 에에이! 닥쳐! 닥쳐! 어쨌든 도둑질 같은 건 절대 이 스타이너가 용서하지 않아!
마커스 : 멋대로 따라와서 남의 일을 방해하지 않았으면 좋겠스!
스타이너 : 무슨! 애시당초….
마커스 : …가버렸스!
스타이너 : 기다리지 못해! 아직 이야기가 끝나지 않았어!
마커스 : 아니, 내가 아니었스
스타이너 : 무슨 말을 하는 거야! 공주님, 역시 이런 자와 함께 행동하는 건!!! 공주님! 이런… 또 입니까…. 기사가 된지 18년… 명예로운 플루트대 대장인 제가 … 어째서 이런 경우를 … 당해야… 이것도 저것도 네 녀석들 때문에…!? 없군… 아니, 명예로운 알렉산드리아 기사는 이런 일로 기가 꺾여서는 안돼! 우선은 공주님을 찾아야지!

여기서부터는 이동하면서 모두 5개중 3개의 ATE를 볼 수 있다.

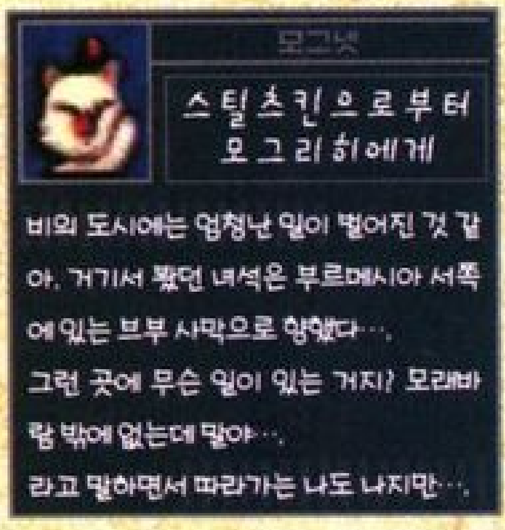
ATE 명물
??? : 기다려!
대거 : 도둑인가? 역시 조심하지 않으면… 응? 돈이….
(1000길을 잃게 된다.)

ATE 야망
나탈리 : 잘 들어 마리오, 이 마을 트레노는 오랫동안 귀족의 마을로 불려 왔어…. 하지만 그런 역사는 거짓에 지나지 않아.
마리오 : 착취되어 온 거야 우리는!
나탈리 : 그래, 트레노의 물을 자신들의 소유로 해서 낮은 신분의 자들을 이런 높은 곳 에밖에 살지 못하게 한 거야.
마리오 : 킹들의 음모야, 나탈리 누나!
나탈리 : 그래, 하지만 마리오… 이런 불평을 늘어놓는 것으로는 이곳에서 살고 있는 비참한 녀석들과 똑같아.
마리오 : 권력이 있어야 한다는 거지? 나탈리 누나!
나탈리 : 그래, 권력! 권력을 손에 넣지 않으면 안돼! 귀족들에게 불만이 있다면 우리들이 직접 귀족이 되면 되는 거야. 그렇게 하면 매일매일 생활을 힘들게 하지 않아도 돼! 따라와 마리오!
마커스 : … 말세였스 말세….

ATE 곤혹
대거 : 왠지 시끄러운 마을이야… 하지만 빨리 백금의 바늘을 찾고 알렉산드리아로 돌아갈 수단을….
??? : 우억, 고억… 헉!
대거 : 응… 그러니까… 이쪽은… 그만둘까? 분명 이쪽이 아니야, 응, 저, 죄송한데, 백금의 바늘이라는….
노인 : 뭐라고? 우리 할머니는 3년 전에 갑자기 저 세상으로 가서….
대거 : 아니, 그게 아니라 어떤 석화 된 사람이라도 치료한다고 하는….
노인 : 호, 그렇게 신경 써주다니 고마우이. 덕분에 나는 팔팔 하다고.
대거 : …저, 정말 감사했습니다….
노인 : 힘내야돼! 지면 안돼!

ATE 재회
마커스 : 아저씨, 그 일은 어떻게 되었스?
술집아저씨 : 어이, 뭐야, 뭐야? 갑자기… 응? 그 티프한 얼굴은, 마커스 아냐!
마커스 : 아저씨도 변함 없스
아저씨 : 헤헤… 그것보다 그 일이라면 전부터 기다리고 있었어….
비크 : 늦었잖아.
마커스 : 이런저런 일이 있어서… 조금 늦었스
비크 : 변명은, 너답지 않아… 그건 그렇고 준비가 끝났어.
마커스 : 알아냈스? 백금의 바늘의 소재를?
비크 : 그래, 어떤 귀족의 저택, 오늘밤 배를 이용해 그곳에 잠입한다.
마커스 : 맡겨 주면 되겠스! 형님을 구할 수 있는 건 저밖에 없스!
비크 : 아니… 한 명이 좋아도, 둘 정도는 따라오겠지 그 화물은….

ATE 존재
대거 : 와… 여긴 옥션 회장이구나, 여기서라면 혹시 백금의 바늘을 얻을 수도… 응?



모그리가 있는 곳을 지나 경매장으로 가면 대거와 합류할 수 있다. 이제 주점으로 가서 마커스를 만나자. 마커스와 이야기 한 후 아래로 내려가면 백금의 바늘을 훔치기 위해 귀족의 집으로 잠입하게 된다. 한편….

MINI GAME 경매
경매장에서는 여러가지 진품들을 경매로 살 수 있다. 경매를 하기 위해서는 경매진행원의 앞에서 O버튼을 누른 후 가격을 결정하면 된다.


▲ 경매에는 돈과 배짱이 필요하다

경매사회자 : 부르메시아 쪽은 어떻게 되었습니까?
쿠자 : 나쁘지 않아… 냄새나는 쥐새끼들과, 그 추악한 여자만 눈앞에 없었으면 좋았지만… 나의 미의식이 파괴해버릴 것 같아. 녀석들의 존재 때문에.
사회자 : 정말 고생하셨습니다….
쿠자 : 다음은 사막쥐들의 사양이야…. 조금 더 이 아름다운 트레노에서 녀석들의 냄새를 없애야 하겠지만 말야.
사회자 : 그렇다면 크레이라를 향해….
쿠자 : 그래, 예전의 그것을 부탁해.

사회자 : 알겠습니다. 그럼 준비를.

쿠자 : 그런데 봤어? 오늘은 귀여운 손님이 있던데?

사회자 : 귀여운 손님 말입니까? 마음에 든 부인이라도?

쿠자 : 그래, 매우 마음에 들었지… 따라다니던 작은 새가 직접 날아들어 왔으니까….

사회자 : ??

쿠자 : 설마 이런 곳에서 너를 만날 줄은…, 역시 오늘만은 나도 운명이라는 것을 믿어야 하겠다는 기분이 들었어. 하지만 지금은 아직 네 날갯짓을 쉬게 할 때가 아니야…. 네가 돌아와야 할 둥지는 이곳이 아니야. 너의 엄마가 기다리고 있는 집으로 돌아가. 그렇게 되면 나도, 상냥하게 맞이해 주지.


부르메시아에서 보았던 쿠자가 이곳에도

스타이너 : 도대체 나는… 무슨 짓을 하고 있는 것일까? 도적들과 한패가 되다니…. 아니, 참아야 해. 아델버트 스타이너… 공주님을 보호하여 알렉산드리아까지 보내드리는 것이 나의 임무…. 여왕폐하가 그런 일을 할 리가 없어…. 분명 무슨 생각이 있는 게 틀림없는 거야. …천한 나 따위가 여왕폐하의 생각을 이해할 리 없지…. 도적 따위의 말에 신경 쓸 필요 없는 거야…. 단지 공주님을 보호하여 알렉산드리아까지… 더 이상 그 녀석을 만날 일도 없어…. 그래, 그녀석이 있었기 때문에 공주님이….

대거 : …지탄이 나쁜 거야. 지탄이 나를 어린애 취급하니까…. 그러니까 이런 곳에서 내가 백금의 바늘을 찾는 일을…. 그래… 어째서 나는 이런 일을? 블랭크를 구하기 위해? 나를 구해주었으니까? 그래, 나를 구해준 사람을 구해주는 것뿐인데…, 당연한 일이야…. 하지만… 난, 이런 일 생각해 보지도 않았어….

스타이너 : 정말로 이런 곳에 백금의 바늘이 있는 거야?

마커스 : 중얼중얼 말만 하지 말고 찾아보는 게 좋겠스.

대거 : 응?

마커스 : (누군가 왔스!)

학자풍의 남자 : 이런 이런. 오늘과 같은 붉은 달의 밤이야말로 좋은 관측을 할 수 있는 날인데…. 설마 잉크가 떨어질 줄이야…. 그런데… 도대체 어디에 있었지….

마커스 : (어떻게 하면 좋겠스?)

대거 : (…잠깐 기다려요!)

스타이너 : (공주님! 안됩니다!)

남자 : ??

대거 : ….

남자 : …서, 설마!

대거 : 오래간만입니다… 토트 선생님.

토트 : 고, 공주님! 가넷 공주님이 아닙니까!

스타이너 : 설마 토트님일 줄이야!

마커스 : 누구였스?

스타이너 : 토트님은 공주님의 가정교사를 하셨던, 매우 유명한 학자님이시지!

토트 : 그 딱딱한 말투는 스타이너님이군요? 조용히… 사람들이 눈을 뜨게 됩니다. 하지만 공주님, 어째서 이런 곳에….

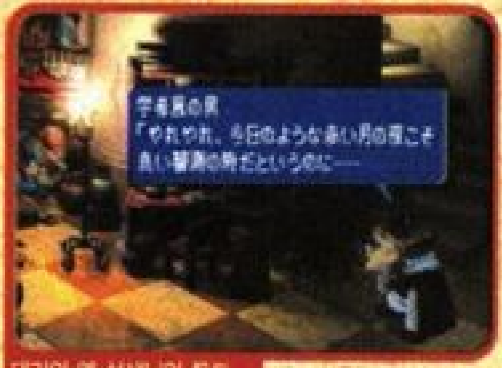
대거 : 이야기하면 길지만… 여러 가지 일이 있어서… 백금의 바늘을 찾고 있어요.

스타이너 : 결코 사리를 위해 훔치려 한 게 아닙니다! 어디까지나 어쩔 수 없는 사정에 의해….

??? : 누구 있어?

토트 : 지금은 우선 도망치십시오! 백금의 바늘은 나중에 넘겨드리겠습니다. 트레노의 입구에서 왼쪽으로 가면 회랑이 계속되고 꺾인 곳까지 가면 큰 탑이 있습니다. 그쪽이 제가 사는 집입니다. 문을 열어 두고 기다릴 테니, 나중에.

대거 : 알았어요. 지금은 우선 물러서죠! 그럼 토트 선생님 고마워요… 나중에!



대거의 옛 선생님인 토트

이제 마을 왼쪽에 들어가지 못했던 문으로 가면 탑으로 들어갈 수 있다. 탑 위로 올라가면 토트 선생과 대화 후 백금의 바늘을 입수하게 되고 다시 한 번 토트와 이야기하면 과거의 회상장면이 나온다.

토트 : 500년 이상된 고문서를 해독하다보면, 두 개의 단어를 가끔 찾아낼 수 있어…. 한가지는 '보주'… 그리고 또 한가지가 '소환사 일족' …그것이 500년 전을 선으로 갑자기 고문서에서 모습을 감춘다…. 고고학자 프레데릭 아슈의 연구에서 '보주'란 대대로 알렉산드리아 왕위계승자에게 전해져 내려오는 펜던트라고 되어 있어…. 하지만 그 펜던트의 모습은 '구슬'이라고 부를 수 있는 것인가…. 또한 '소환수'와 '돌'의 관계성에 관해서도 흥미로운 연구가 되어 있어….

가넷 : 토트 선생님!

토트 : 오, 공주님….

가넷 : 또 어려운 책을 읽고 있었나요?

토트 : 호호… 이미 이곳에 있는 책은 거의 읽어버렸습니다. 단지 이런 낡은 책에 둘러싸여 있으면 생각이 정리되기에….

가넷 : 으응… 난 어려운 책은 싫은데….

토트 : 공주님, 자신을 말할 때는 '저'입니다. 고귀한 신분이시니까….

가넷 : 예, 예…하지만 '저' 도 그 책은 훌륭하게 읽었어요. 뭐라고 해야할까? 그러니까….

토트 : '그대의 작은 새가 되고싶어' … 에이본경의 작품 말이죠?

가넷 : 그래그래, 그렇습니다… 라고 말해야 하나? 그 고귀한 신분의 말투는….

토트 : 이런 이런….

가넷 : 저 토트 선생님, 이건?

토트 : 이것은 가이아 위… 저희들이 살고 있는 별을 표현한 것입니다.

가넷 : 가이아…위? 나… 가 아니라 저희들, 이런 둥근 성 속에 살고 있나요?

토트 : 하하… 속이 아닙니다. 밖에 살고 있지요.

가넷 : ???

토트 : 그렇군, 별에는 힘이 있고, 생명이 있어, 라는 학설이 '돌'과 '소환'을 연결하고 있는 이미지의 기원이 되어…, …하니까…, …아! 공주님 죄송합니다! 이거 또 나쁜 버릇이….

가넷 : 아냐, 괜찮아. 그런데 그러면 여기서 어디가 내 방이죠?

토트 : 으음, 그렇게 자세한 장소는 이것으론….

가넷 : 그럼, 그럼 우리 성은? 그리고 시드 아저씨의 성은?



대거의 어린 시절

대거 : 벌써 8년이나 지난 건가요….

토트 : 세월은 빠르게 흐르니까요…. 전 지금도 변함없이 이런 것들을 모으거나 연구하고 있습니다.

대거 : 이 가이아 위는?

토트 : 오래된 것이라… 이렇게 부서져 있지만 개조해서 천체관측을 위한 설비로 사용하고 있습니다. 가이아의 안에서 별을 본다… 꽤 나쁘지는 않습니다.

대거 : 그렇군요….

토트 : 공주님… 무슨 일이 있었는지 이것저것 들어볼 생각은 없지만…. 지금도 이 노인네는 공주님 편입니다. 만약 곤란한 일이 생긴다면 미력이나마 공주님을 도와드리고 싶습니다….

대거 : 토트 선생님….

사정을 들은 토트는 자신의 기계를 사용하여 공주일행을 알렉산드리아 성까지 보내주기로 한다. 지금 바로 내려가도 되지만 우선은 마을로 돌아가 정비를 한 뒤 가루간 루로 내려가도록 하자.

ATE 죄와 벌

시나 : … 또… 차를 놓치고 말았네…. 이게 벌써 몇 번째지? 날이 새버렸어… 내가 나쁜 게 아니야! 나쁜 건 '동그라미 카스테라' 야! 너무나 '동그라미 카스테라' 가 맛있기 때문에 계속 먹게 돼서! 다음 린드블룸행 기차는 언제 오지…? 저 소리는 건너편… 알렉산드리아행이 왔다는 소리… 하지만 이번에야말로 탈 수 있도록 꼭 이곳에서 기다리고 있어야해!

???? : 뭘 하고 있는 거야~.

시나 : 그러니까 이곳에서 기다리고 있다니까~.

???? : 여기서 시간을 보내지 않을래?

시나 : 시간을 보내는 게 아니라 '동그라미 카스테라' 라니까…. 하지만 재잘재잘 떠드니 시끄럽군… 히익!

바크 : 왠지 마커스에게 물어봐도 확실히 대답을 안 해서 이상하다고 생각했더니…. 그랬군, 그랬군. 이렇게 되었단 말이지…. 보스의 말도 듣지 않고 '동그라미 카스테라' 를 먹느라….

시나 : 요, 용서해주세요! 땡땡이 칠 생각은 없었어요!

바크 : 벌이다~~.

시나 : !

바크 : 보스의 명령을 거역하는 자는… 슈퍼토르네이도탄타라스데코판형!

시나 : 그, 그것만은… 그것만은… 안됩니다아~.

바크 : 기다려!


▲ 졸고 있는 시나



오래된 길 가르간 루 Gargan Roo

입수 아이템
체인 플레이트, 피닉스의 꼬리

새로 등장하는 적

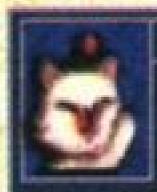
크로우라(クロウラー)
■훔치다 : 해독제, 피닉스의 꼬리
■특성 : 혓바닥 공격이 꽤 강력하다.

드래곤플라이(ドラゴンフライ)
■훔치다 : 텐트, 눈약
■특성 : 별다른 특징은 없지만 마트라 매직을 배울 수 있다

이곳은 알렉산드리아에 비공정의 기술이 들어오기 전 알렉산드리아와의 연락을 위해 만들어진 기계로 된 길이다. 우선은 왼쪽의 길로 가서 레버를 조작한 뒤 오른쪽으로 가서 다시 레버를 조작하면 가르간트가 나타난다. 이제 다시 뒤로 돌아가 움직이지 않던 레버를 조작하면 가르간트를 탈 수 있다.


이곳에서 레버를 조작하자

모그넷



나스나로부터
모체스에게

남 게이트의 보덴 역에 있는 그리모로부터 '마리가 사랑을 하고 있는 것을 보고 괴로워졌다'라는 편지를 받았다쿠포…. 하지만 나는 그리모 자신이 사랑을 하고 있는 게 아닌가 하고 생각한다쿠포…. 그렇지 않을까쿠포?

하지만 알렉산드리아로 가는 도중 갈간트가 멈추어 서고, 대거일행은 그 원인인 랄바라비와 싸우게 된다.

결국 랄바라비는 도망치고 대거일행은 갈간트를 타고 목적지까지 도착한다.

BOSS 랄바라비 (ラルヴァラーヴァ)



HP : ?, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : 없음
훔치기 : 미스릴 포크, 본 리스트

실을 이용해 속도를 늦추고, 악마의 키스를 사용해 독상태로 만든다. 쓰러트릴 수 없는 적이므로 훔치기에 전념하자. 브리자라는 꽤 강력하다.


이곳이 마지막 레버

마커스 : 여기가 정말 알렉산드리아스?
스타이너 : 모르겠지만 분명 그렇겠지!
마커스 : 그럼 어느 쪽으로 가야 밖으로 나갈 수 있스?
스타이너 : 음, 그건… 분명 이쪽일 거야! 공주님, 서두르죠!
대거 : 잠시만요! 전 이 장소를 알고 있어요! 토트 선생님으로부터 이 장소의 이야기를 들은 적이 있어요. 이 장소는 오래 전 알렉산드리아왕이 적국의 침입을 막기 위해 만든 곳이라고…. 그리고 분명 토트 선생님은 이런 이야기도 했어요….
스타이너 : 공주님! 그런 이야기는 나중에, 천천히 듣겠습니다! 이런 곰팡이 냄새나는 곳에서 오랫동안 있으면 몸에 좋지 않습니다!
마커스 : 그렇스! 빨리 가서 형님을 원래의 모습으로 되돌려야 하겠스!
대거 : 그래요. 빨리 구해줘야지요. 스타이너 가요.
스타이너 : 네 녀석, 무슨 짓을 한 거야!
마커스 : 전 아무 것도 하지 않았스. 이상한 말하지 말았으면 좋겠스
스타이너 : 우, 정말로 아무 짓도 안 한 거야?
마커스 : 믿지 못하겠스? 봐, 줄얼줄얼하고 있으니까 도망치지도 못했스
스타이너 : 우….
존 : 걸렸습니다요.
손 : 좋은 구경거리입니다요.
스타이너 : 존, 손! 플루트대 대장 스타이너다. 알렉산드리아에 돌아왔다고! 지금즉시 이 장치를 해제해!
손 : 그렇게는 안되겠습니다요.
존 : 포기하십시오.
대거 : 존, 손, 저는 어머님께 하고싶은 말이 있어 알렉산드리아에 돌아왔습니다. 장난은 그만두고 어머님을 만나게 해 주세요.
존 : 할말이 없더라도, 브라네님과 만나게 해드리겠습니다요.
손 : 왜냐하면 가넷 공주를 끌고 와! 라고 명령한 것은 브라네님이니까요!
일동 : 뭐라고요?


갇혀버린 3인



크레이라의 줄기 Creyra's Trunk

입수 아이템
피닉스의 꼬리, 마술사의 구두, 얼음의 지팡이, 에테르, 나이트 포크, 텐트, 화염지팡이, 만능약, 데저트 부츠, 미스릴 손목보호대, 미스릴 베스트, 포션, 에릭서, 하이포션, 900길, 거상의 어채

새로 등장하는 적

즈(ズー)
■훔치다 : 피닉스의 깃털, 하이포션, 원석, 포션
■특성 : HP가 대단히 높으며 화이트 윈드를 배울 수 있다.

캐리온웜(キャリオンワーム)
■훔치다 : 텐트, 방해백신
■특성 : 방해에 걸리게 하는 귀찮은 존재. 먹으면 리레이즈를 배울 수 있다.

샌드고렘+코어(サンドゴーレム+コア)
■훔치다 : 눈약, 하이포션, 원석
■특성 : 샌드고렘을 공격하여 무너트린 후 코어를 공격해야 하지 않으면 카운터를 맞게 된다.

지탄 : 프레이야, 설 수 있겠어?
프레이야 : 그 정도는 아무 것도 아냐….
지탄 : 무리하지마. 비비는 어때?
비비 : 응, 괜찮아….
지탄 : 그런데, 녀석들 크레이라로 간다고 했는데… 쫓아갈까?
프레이야 : 당연하지! 내가 크레이라에 안 갈 리가 없잖아!
지탄 : 그렇게 말할 거라 생각했어! 비비도 올 거지?
비비 : 저, 저기… 크레이라에 가면 흑마도사에 대해 알 수 있을까…?
지탄 : 그래, 브라네와 그 쿠자의 뒤를 쫓는다면 흑마도사에 대해 알 것 같아.
비비 : 그럼 가겠어!
쿠이나 : 크레이라… 왠지 맛있을 것 같은 이름이다해. 기대된다해!
비비 : 그, 그리고… 누나는?
지탄 : 대거 말이지? 내가 대거를 잊을 리가 없잖아! 부르메시아에는 오지 않은 것 같지만 분명 어딘가에서 만날 거야! 자 가자!
프레이야 : 부르메시아 서쪽의 사막에 있다고는 하지만, 모래바람으로 막혀 있는 마을에 어떻게 들어가야 할지….
지탄 : 뭐 걱정하지마, 가보면 어떻게 되겠지!
지탄 : '대거! 어디로 가버린 거야!'

이제 전에 들어가지 못하던 모래바람으로 가서 안으로 들어가도록 하자. 입구의 닫혀진 문은 오른쪽에 있는 레버를 조작하여 들어갈 수 있다. 어느 정도 진행하다 보면 작은 구멍을 발견하게 되는데, '구멍 속에 손을 넣어 본다(2번째 선택)'를 고르면 모래가 나와 계속 진행할 수 있게 된다.




이곳이 크레이라


이곳에 손을 넣어야 한다

모그넷

아토라로부터 모아나에게

난리났다쿠포~. 이상한 녀석들이 마을을 엉망으로 만들고 있다쿠포~, 뭐야쿠포~, 뭐야쿠포~, 고깔모자는 이제 지겨워쿠포~. 모아나도 조심해라쿠포~. 어딘가로 이사 가는 게 좋을지도 모른다쿠포~.

이곳을 지나면 모래구멍으로 떨어지는 곳이 나오는데, ○버튼을 연타하면 빠져 나올 수 있다. 고래구멍 건너편으로 계속 진행하면 크레이라 마을로 들어갈 수 있다.


이 장치를 조작하면 아이템을 입수할 수 있게 된다


○버튼 연타로 빠져 나오라

크레이라 마을

Creyra's Village



입수 아이템

970길, 피닉스의 깃털×2, 뇌신의 손목보호대, 메이리 풀×2, 에텔, 원석×2, 만능약, 노란 스카프, 에메랄드

구입가능 장비

팔티잔, 마르티나 리켓, 미스릴 로드, 불꽃의 지팡이, 얼음의 지팡이, 니들 포크, 본 리스트, 미스릴 팔찌, 미스릴 손목보호대, 뇌신의 손목보호대, 삼각모자, 밴다나, 마술사의 모자, 미스릴 헬름, 체인 플레이트, 미스릴 베스트, 체인 메일, 미스릴 여미

새로 등장하는 적

여병(女兵)
- 훔치다 : 피닉스의 꼬리, 메이리 풀, 포션
- 특성 : 브리자라를 사용하여 귀찮게 하지만 그리 어렵진 않다.

흑마도사 타입B(黒魔道士タイプB)
- 훔치다 : 에텔, 하이포션, 원석
- 특성 : 중급마법을 사용하지만 역시 어렵지 않다.

길데아 : 프레이아님 이시군요?
프레이아 : 그렇긴 한데…
길데아 : 기다리고 있었습니다.
프레이아 : 너희들, 어떻게 날 알고 있는 거지?
길데아 : 브루메시아 왕께서 프레이아님이 오시면 정중히 모시라는 말씀을 하셨습니다.
프레이아 : 그래? 폐하가 무사하시단 말인가?! 빨리 폐하께 안내해 주도록!
사트레 : 알겠습니다.
프레이아 : 지탄, 난 폐하를 만나뵈러 가겠어! 너희들은 근처에서 쉬고있지 않을래?
지탄 : 응, 알았어.
사트레 : 이쪽입니다.
길데아 : 여러분, 제가 안내를 해드릴까요?


프레이아를 마중나온 신관들

- A 안내를 부탁한다
- B 안내를 부탁하지 않는다

길데아 : 그럼 제 뒤를 따라오십시요.
쿠이나 : 난 나혼자 맛있는걸 찾아보겠다해!

안내가 끝나면 지탄 혼자 행동을 하게 된다.

ATE 먹을게 없다해

쿠이나 : 이 마을에는! 저언혀 먹을 것이 없다해~. 알렉산드리아의 명물 '퀸즈일'은 없는가해? 남 게이트의 명물 '동그라미 카스테라'도 없는가해?

모그넷

루비로부터 지탄에게

그렇게 해서 소극장을 만들기로 했지만, 연기자가 모이지 않아서 큰일이야…, 어딘가에 빛나는 연기자가 없을까? 이럴 때 탄타라스 단원들이 있어 준다면 정말 도움이 될텐데…,
라고 생각은하지만 탄타라스의 단원들은 모두 도둑이지~(당연한 거지만)!

ATE 싫어하지 말아요

아이1 : 앗
아이2 : 고깔모자 괴물!
레어리 : 더, 더 이상 가까이 오지 말아요!
단 : 역시 우리들을 해칠 생각이었군!

ATE 버섯이 있다 해

쿠이나 : 버섯이 있다 해! 이 버섯, 처음 보는 버섯이다해! 머, 먹어도 될까해?

ATE 나, 나는 아무것도…

단 : 말해봐! 어째서 부르메시아를 습격한 거지?
레어리 : 짐승만도 못한 녀석!
아이1 : 짐승만도 못한 놈!
아이2 : 짐승만도 못한 놈!!
밤의 신관 도네간 : 이런이런, 모두들 참지 못하는군요…,
단 : 이, 이 녀석이 부르메시아를 습격한 녀석이야!
비비 : 나, 나는 아무 것도…,

이제 마을을 돌아다니며 아이템을 찾고 장비를 새로 구입한 후 마을 위에 있는 대성당에서 프레이아의 전달사항을 듣고 숙소로 돌아오면 단의 아이들이 앤트리온에게 습격 당하고 있다는 이야기를 듣고 그를 따가가 앤트리온과 싸우게 된다.


아이를 잡아먹으려 하는 앤트리온

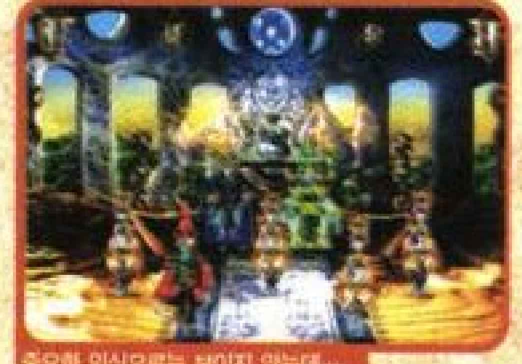
BOSS 앤트리온 (アントリオン)



HP : 4000, AP : 5, 속성 : 불, 약점 : 냉기, 훔치기 : 방해백신, 골드 헬름, 미스릴 베스트

방해점액을 사용하여 아군을 방해상태로 만든다. 빈사상태가 되면 샌드스톰을 사용하여 아군 전원을 빈사상태로 만든다. 비비의 브리자라로 공격하면 쉽게 이길 수 있다.

앤트리온을 물리치고 나면 프레이아가 국왕에게 파크 왕자가 이곳에 와있다는 이야기를 전한다. 그후 모래바람을 강하게 하기 위한 의식을 시작하지만 도중 하프의 줄이 끊어지고 무언가의 힘에 의해 모래바람이 멈추게 된다.


중요한 의식으로는 보이지 않는데…

지탄 : 놀랐는걸? 모래바람이 사라져 버렸어! 모래바람을 강하게 하는 게 아니었나?
프레이아 : 나로선 판단이 서지 않아…,
대사제 : 이런 일은 우리들이 크레이라로 이주해 온 이래 없었던 일입니다. 오래 전부터, 우리들은 마력을 지닌 돌을 하프에 끼우고… 그리고 그 마력을 가진 돌의 힘으로 모래바람을 제어했었지만…,
부르메시아왕 : 누군가가 이 결계를 부수려 하고 있을지도 몰라.
대사제 : 저도 그렇지 않은가 하도 걱정하던 참입니다.
왕 : 적이 줄기를 타고 올라오지 않으면 좋으련만…,

한편 알렉산드리아 성에서는,
스타이너 : 우, 이런 곳에 가두어 두다니! 용서할 수 없어, 존, 손 녀석들!
마커스 : 이쪽이야말로 곤란해졌스
스타이너 : 무슨 소릴 하는 거야? 멋대로 따라왔기 때문이야!
마커스 : 그래도 큰일났스, 브라네에게 배반당했스
스타이너 : 이건 무언가 잘못된 게 틀림없어! 여왕폐하는 나를 배반하거나 하지 않아!
마커스 : 아직도 그런 소릴 하고 있스? 모르겠스, 난, 가넷 공주가 어떤 일을 당하든…,
스타이너 : 우우우우우~! 공주님! 지금 구해드리러 가겠습니다!
대거 : 어머님은 확실히 내 말을 들어 주실까? 어머님은 뭐가 부족해서 부르메시아를 습격한 거지? 어머님은 무엇 때문에 우리들을 잡는 거지? 확실히 순서를 밟아서 이야기하지 않으면… 그러고 보니, 언제부터였지? 어머님의 상태가 이상해진 건… 작년 내 생일 때? 그때, 처음 보는 키 큰 사람이 와서… 관계가 있을까? 하지만 분명 그날부터 어머님은 이상하게 되었어… 그리고 바로 토트 선생님이 알렉산드리아를 떠나게 되었지. 그날부터… 어째서…?
존 : 브라네님이 부르십니다요!
손 : 너를 데리고 오라고 하셨습니다요!

대거 : 당신들! 왕궁의 광대인 몸으로 너라고 부르는 겁니까?

존 : 시끄럽습니다요!

손 : 데리고 오라고 했으면 데리고 가는겁니다요!

대거 : (윽, 이럴 때는…) 그만두지 못해! 이 녀석들!

존 : 뭐라고 하는 겁니까요? 지금 저말은?

손 : 어려워서 이해할 수 없습니다요.

존 : 어쨌든, 브라네님이 부르십니다요!

존 : 자, 들어오는 겁니다요!

손 : 브라네님을 기다리게 해서는 안됩니다요.

대거 : 어머님….

브라네 : 오오, 가넷! 어딜 갔다 온 거야? 어머니는 밤에 잠이 안 올 정도로 걱정했단다! 자, 좀더 가까이 와서 얼굴을 보여다오.

대거 : 어머님, 한가지 듣고싶은 것이 있습니다만….

브라네 : 뭐지? 귀여운 네가 물어보는 것이라면 무엇이든 대답해 줘야지.

대거 : 저… 부르메시아를 멸망시켰다는 이야기는 정말인지요?

브라네 : 뭐야, 듣고 싶다는 게 그런 거야? 그건 아니야 가넷. 그것 부르메시아의 쥐새끼들이 알렉산드리아를 멸망시키려고 꾸민 일이야. 하지만 이 아름다운 알렉산드리아를 그렇게 쉽게 멸망하게 해선 안되잖아? 그래서 그렇게 되기 전에 선수를 친 거지.

대거 : 그 이야기를 믿어도 되겠지요?

브라네 : 당연하지. 이 어머님의 말을 믿지 못하겠다는 것이니?


브라네를 만나게 된 대거

- A 믿는다
- B 믿지 않는다

대거 : 전 그 말을 믿을 수 없습니다!

브라네 : 오오, 어떻게 된 거니? 이 어머님의 말을 믿지 못한단 말이야?

쿠자 : 잠깐 나도, 이 연극에 끼워주면 어떨까?

대거 : 연극?

쿠자 : 그래, 매우 아름다운 이야기의 연극…. 백마를 탄 왕자와… 아름다운 왕녀의 비련의 이야기…. 왕녀는 그 아름다운 살결에 슬픔의 색을 채운 채로 백년의 잠에 빠진다….

대거 : 당신… 어딘가에서?

쿠자 : 그대와 내가 만난 것은 어쩐지 운명으로 결정된 것 같군. 자, 나의 귀여운 작은 새여, 내 곁으로 와. 그리고 내가 꿈속의 세계로 인도해 주지. 생각대로 잠든 모습이 너무나 아름다워.

브라네 : 흥, 건방진 계집. 존, 손! 즉시 가넷에게서 소환수를 꺼낼 준비를 하도록.


쿠자에 의해 잠이든 공주

존 : 가넷 공주도 드디어 16세를 넘었습니다요.

손 : 가넷 공주도 드디어 소환수를 꺼낼 수 있는 몸이 되었습니다요.

존 : 무한의 생명을 가진 소환수들이여.

손 : 잠들어 있는 소환수들이여.

존 : 지금 이곳에서 십과 육년의 잠으로부터 해방하니.

손 : 이곳에서 십육년의 잠으로부터 깨우니.

존 : 그대에게 해방을!

손 : 그대에게 광명을!

존 : 때는 왔으니!

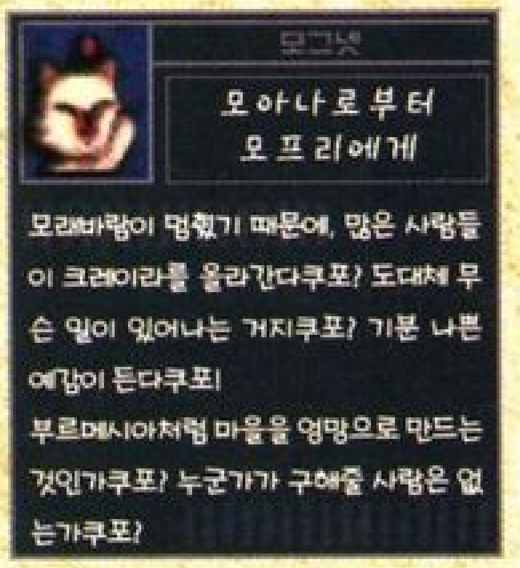
손 : 시간이 찼으니!

존 : 우선 나오라!

손 : 암흑의 전귀 오딘!


가넷으로부터 소환수를 빼내는 존과 손

한편 크레이라의 지탄과 프레이야는 알렉산드리아의 침공을 대비해 줄기 아래로 내려가기로 한다. 대사제를 만나 이야기하여 에메랄드를 받은 후 줄기로 내려가자.



줄기로 내려가면 알렉산드리아병사들과 싸우게 된다. 3번까지 전투를 한 후에 더 내려가려 하면 프레이야가 적들의 움직임이 수상하다고 한다.

프레이야 : 지탄, 잠깐… 방금 만난 알렉산드리아 병사들 말이야… 크레이라를 습격하기엔 숫자가 너무 적은것 같지 않아?

지탄 : 그러고 보니…


수상함을 느낀 일행

- A 나도 그런 느낌이 들었어
- B 그렇다면 한번에 전멸시켜주자!

지탄 : 나도 그런 기분이 들어.

??? : 바로 맞았어!

파크 : 프레이야! 도시에 큰일이 났어! 빨리 도시로 돌아가줘!

프레이야 : 역시! 빨리 돌아가야해!

퍽 : 뭐 하는거야? 너희들도 따라와!!

지탄 : 좋아, 가자!

하지만, 이미 마을은 흑마도사 병들의 공격을 받고 있었다. 마을에 도착하면 흑마도사 병, 여병사들과 싸우게 된다. 그후 위로 올라가면 도망치는 신관들을 만나게 된다.

- A 위쪽으로 도망치자!
- B 오른쪽으로 도망치자!

오른쪽으로 도망치면 단의 가족들이 도망쳐 오지만 마법사들이 소환된다.

- A 왼쪽으로 도망치자
- B 오른쪽의 계단으로 도망치자

왼쪽으로 따라가면 단의 가족들이 머뭇거리고 있다.

- A 위의 계단으로 도망치자!
- B 오른쪽의 다리를 건너 도망치자!
- C 왼쪽의 계단으로 도망쳐 볼까!

오른쪽으로 가족을 따라가면 아이들이 안심해도 되냐고 묻는다.

- A 그래, 더 이상 오지 않을 거야
- B 아직 안심하긴 일러…

대성당으로 들어가려 하면 마도병들이 나타나 일행을 포위한다.

??? : 사악한 자들이여! 거기까지다! 이 창이 부러지지 않는 한, 이 땅을 빼앗을 수는 없다!

돌연 나타난 남자 : 단련해 온 내 창 앞에서는 네 녀석들 따윈 낙엽이나 마찬가지! 자, 빨리 도망쳐!

지탄 : 누군지는 모르겠지만, 고마워!


멋지게 등장하는 프라트레이

프레이야 : 프라트레이님… 만나고 싶었습니다…. 저는 당신이 부르메시아를 떠난 이후 당신을 따라 나라를 떠났었습니다. 프라트레이님은 지금까지 어떤 강을 건너고, 어떤 산을 넘어… 도대체 어떤 나라에 계셨습니까? 프라트레이님… 당신이 맹자를 쓰러트렸다는 소문을 듣고 천리 강을 건넜고… 당신이 강자를 쓰러트렸다는 소문을 듣고 천리 산을 넘었지만… 그래도 저는 당신을 만날 수 없었습니다. 그리고 마지막으로 들은 소문은… 더 이상 생각하고 싶지 않습니다!

프라트레이 : 프레이야… 너와 내가 만나는 것이 지금이 처음이라고 생각되는데….

프레이야 : 지금… 뭐라고…?

프라트레이 : 미안, 나는 너에 대해 전혀 기억할 수 없다….

프레이야 : 농, 농담이 지나치십니다! 프레이야가, 프레이야가 어째서 생각나지 않는다고 하시는 겁니까? 프레이야입니다, 기억나지 않으십니까? 부르메시아의 프레이야입니다!

프라트레이 : 미안….

프레이야 : 아아….

지탄 : 어이, 잠깐 기다려! 모를 리가 없잖아? 네 녀석의 연인인 프레이야잖아! 다시 한번 잘 생각해 내봐! 어이, 뭐라고 말해 보는 게 어때?

프레이야 : 이제 됐어, 지탄….

지탄 : 뭐가 됐다는 거지? 그렇게 찾아다니던 너의 연인이 지금 여기 있단 말이야!

부르메시아 왕 : 프라트레이여! 나를 기억하지 못하겠나? 부르메시아 왕이다!

프라트레이 : 전혀 기억하지 못합니다….

부르메시아 : 이런 일이! 모든 과거를 잊었다는 말인가? 그럼 한가지 물어보지. 자네는 어떻게 이 크레이라에 온 것이지? 우리들 부르메시아의 민족과 같은 피를 나눈 크레이라의 위기를 알았기 때문이 아닌가?

프리트레이 : 그것은…

??? : 그것은 내가 이야기하지!

일동 : 파크 왕자!

파크 : 프리트레이는 내가 세계를 여행하던 도중 찾아냈어! 역시 그때도 프리트레이는 내가 누군지 알지 못했어. 자신이 누구인지도! 하지만 부르메시아가 습격 당했다는 것을 듣고, 크레이라까지도 위험하다고 들었을 때… 아주 조금이나마 남아있는 용기사로서의 기억이 프리트레이를 이 땅으로 부를 수 있었던 거야!

프리트레이 : 용기사… 그래, 나는 용기사였어…. 하지만 지금은 그이상의 일이 생각나지 않아.

프레이아 : 프리트레이님…

프리트레이 : 그럼 나는 이만.

지탄 : 프레이아, 따라가지 않아도 괜찮아?

프레이아 : 이제 됐어…. 프리트레이님이 살아있다는 것을 안 것으로도, 나는 행복한 사람이야….

파크 : 미안, 프레이아…. 다시 만나게 해서는 안 된다고 생각했지만, 크레이라가 이렇게 되어버렸기 때문에….

프레이아 : 신경 써 주셔서 감사합니다.

파크 : 그럼… 나는 잠깐 프리트레이를 찾아볼게.

부르메시아 왕 : 파크! 기다리지 못해! 오래간만에 만났는데….

비비 : 얼래? 지금 그건 파크가… 모두들 어떻게 된 거야? 얼래? 혹시 울고 있어 프레이아?

프레이아 : 후후후후…, 부끄럽군…. 매일이고 꿈에서 보아왔던 남자를 드디어 만났는데… 그 남자는 나를 손톱만큼도 기억하지 못하다니! 자, 지탄! 아직 적의 공격이 끝난 건 아니야! 지금 다시 태세를 갖추어야 해!

지탄 : 스타이너!

대사제 : 으아아아! 목숨만 살려주시길….

베아트릭스 : 흥, 불쌍한 쥐새끼들! 너희들에겐 이 보주를 가지고 있을 자격이 없어!

대사제 : 그, 그 보주는!

베아트릭스 : 이 보주를 손에 넣었으니 더 이상 이 마을에는 볼일이 없다!

지탄 : 기다려!



미녀장군 베아트릭스의 재등장

이제 밖으로 나가 사람들과 이야기하여 각종 아이템을 얻고 세이브를 한 뒤 아래로 내려가자.

지탄 : 기다려! 도망칠 셈이냐!

베아트릭스 : 도망? 지금 도망이라고 했습니까? 후후후… 부르메시아에서 제게 패했던 것을 잊어버린 건 아니겠지요?

프레이아 : 무슨 말을 하겠냐! 그때 최후의 일격을 가하지 않은 자신을 후회해라!

비비 : 나도 용서 못해!

쿠이나 : 이 마을의 단 모래를 가지고 특제 케익을 만든다 해도 너에겐 절대 먹여주지 않는다해!

베아트릭스 : 그렇다면 당신들이 원하는 대로 해 주지요!

BOSS 베아트릭스 (ベアトリクス)



HP : ?, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 뇌신의 손목보호대, 피닉스의 꼬리, 아이스 블랜드

역시 지난번처럼 쓰러트릴 수 없다. 그러므로 방어와 훔치기에 전념하자. 슬로우가 걸리므로 슬로우를 걸고 싸우자.

결국 베아트릭스는 보주를 가지고 흑마도사들과 함께 사라지고, 지탄과, 비비, 프레이아도 흑마도사들의 텔레포트를 이용해 그녀를 따라간다. 한편 브라네 여왕은 가넷에게서 빼낸 오딘의 힘을 이용해 크레이라를 멸망시켜 버린다.



소환마법을 사용하는 브라네



오딘의 험악한 모습



오딘의 공격에 산산조각나는 크레이라

레드로즈 Red Rose

브라네 여왕의 레드로즈에 잠입한 지탄은 베아트릭스를 찾으려 하다, 고민하는 그녀를 보게 된다.

베아트릭스 : 어째서 여왕님은 흑마도사나 소환수를 사용하는 거지? 크레이라를 멸망시킬 이유는 없었는데…. 내가 기술을 연마해 온 것은 이런 것을 위한 게 아냐….

병사 : 수고하셨습니다. 베아트릭스님. 여왕님이 베아트릭스님의 보고를 기다리고 계십니다. 승리의 축배를 들도록 하죠. 이제 더 이상 플루트 대의….

베아트릭스 : 그만두지 못해!

알렉산드리아 병 : 예… 흑마도사들, 이쪽으로 와! 너희들 3명은 텔레포트를 사용해 먼저 알렉산드리아로 돌아가 성의 방어를 해야한다.

베아트릭스 : 나는 저렇게 마음을 갖지 못한 자들과 똑같이 일할 수밖에 없단 말인가…. 이렇게 된다면 행방을 감춘 스타이너쪽이 훨씬 나은 편이 되는 건가….

지탄 : 들었어? 브라네도 이 비공정에 타고 있는 것 같아.



비공정으로 돌아온 베아트릭스

브라네 : 베아트릭스 장군! 오오 베아트릭스 장군, 그 물건은 손에 넣었겠지?

베아트릭스 : 예, 원하시던 보주는 여기….

브라네 : 오오, 이거야, 이거야! 푸하하하하, 이것만 있다면, 이것만 있다면! 아니야, 아직 아냐, 아직 한가지 더! 또 하나의 보주를 모아야 해!

베아트릭스 : 아무런 치하의 말도 없군… 후후후.

브라네 : 베아트릭스 장군! 빨리 남은 한 개의 보주를 찾아내는 거야!

베아트릭스 : …알겠습니다. 그런데 브라네님, 가넷 공주의 몸은 괜찮습니까?

브라네 : 가넷이라… 가넷의 몸에서 모든 소환수를 빼낸 다음에 그 계집은 더 이상 쓸모 없게됐지!

베아트릭스 : 브라네님, 그건 무슨 뜻입니까?

브라네 : 가넷은 보주를 훔쳐 달아난 죄로 처형한다!

베아트릭스 : 지금 뭐라고?

브라네 : 에에이, 두 번이나 말하게 하지 마! 이 레드로즈가 알렉산드리아에 도착하면 바로 가넷을 처형하겠단 말이다! 너는 빨리 한 개 남은 보주의 소재를 알아내!

베아트릭스 : 브라네님….

브라네 : 푸하하하하!

지탄 : 대가가!

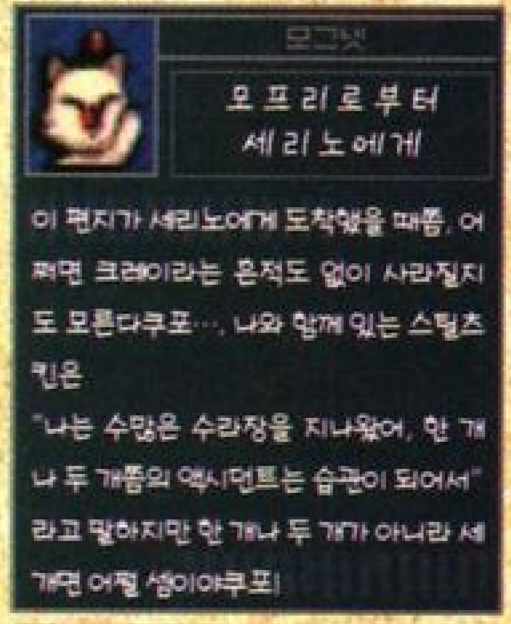
프레이아 : 이곳에서 싸운다 해도 가넷은 구할 수 없어.

지탄 : 그렇다고 해서 이대로 여기 가만히 있으란 말이야? 그래! 어떻게 해서든 브라네보다 먼저 알렉산드리아에 돌아가야 해! 하지만 어떻게 하면….

비비 : 그래 지탄, 그걸 사용하면!

프레이아 : 기다려 비비, 도대체 어쩌겠다는 거야?

이제 모그리를 이용해 세이브를 한 뒤 아래로 내려가 비비와 이야기하면 텔레포트 장치를 통해 알렉산드리아 성으로 이동하게 된다.





알렉산드리아 성 Alexandria Castle



입수 아이템
아이스 블랜드, 텐트

새로 등장하는 적

밴더스내치(バンダースナッチ)
■훔치다 : 텐트, 포션
■특성 : HP가 조금 높지만 역시 간단이 없앨 수 있다

흑마도사 타입C(黒魔道士タイプC)
■훔치다 : 텐트, 포션
■특성 : 역시 중급마법을 사용하지만 그리 강하진 않다

한편 감옥에 갇혀 있는 스타이너와 마커스는 탈출하기로 결심한다.

MINI GAME 감옥에서의 탈출

생각보다 간단하다. 방향키를 좌우로 움직여서 감옥의 움직임에 힘을 줄 수 있다. 감옥이 가운데 부분쯤을 지날 때 진행 방향을 향해 방향키를 누르면 가속도가 붙게 되고, 이런 식으로 계속 감옥에 힘을 주면 벽에 부딪히게 된다.



우리 속의 고릴라인가…

우리에서 빠져 나온 후 위로 올라오면 마커스가 빠져나간다.

마커스 : *그럼 난 마의 숲으로 먼저 실례하겠스!*
스타 : *우우우… 이 녀석!*

이때 지탄 일행이 등장한다.
스타 : *어, 어, 어째서 네녀석들이!?*
지탄 : *스타이너아저씨! 여긴 알렉산드리아지?*
스타 : *크으으, 지금은 네녀석의 질문에 답할 시간이 없어! 나는 한시바삐 알렉산드리아성 지하에 계신 공주님을 구출해야 해!*
지탄 : *좋아, 그렇단 말이지! 자, 대거를 구하러 가자!*
스타 : *이녀석도, 저녀석도 도대체 날 뭘로 보는거야!*
지탄 : *아저씨, 안 따라 올꺼야? 대거가 죽어도 좋은거야?*
스타 : *공주님이 죽어? 무슨 소리지!?*

비비 : *정말이야, 아저씨… 브라네 여왕이 알렉산드리아에 돌아오면 누나를 죽이겠다고… 난 들었어..*
스타 : *그게 정말입니까, 비비님!?*
지탄 : *진짜라니까! 30분 밖에 안남았어!*
지탄 : *마커스잖아!*
마커스 : *여긴 나에게 맡겨스!*
지탄 : *Thank you, 마커스!*
마커스 : *난 형을 구하러 마의 숲으로 가겠스!*
지탄 : *좋아! 브랑크를 부탁해! 난 대거를 구하러 간다!*

30분의 제한시간이 있으므로 전투속도를 빠르게 하고 최대한 적과의 전투를 줄이는 것이 좋다. 도서관에서 책과 싸울 수도 있지만 지금은 대거를 구출하는 것이 급하므로 다른 곳에 들리지 말고 여왕의 방까지 가자. 여왕의 방으로 들어가서 왼쪽 위에 있는 초를 조사하면 비밀통로가 나온다. 이곳을 지나면 대거가 있는 지하의 제단에 도착하여 존, 손과 싸우게 된다.



이 양초를 조사하자

BOSS 존(ゾーン), 손(ソーン)



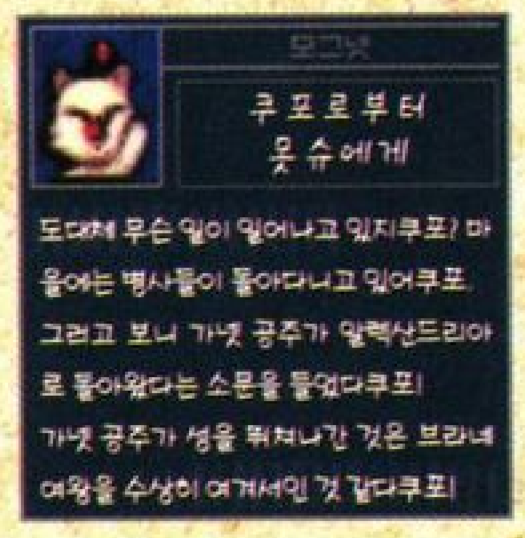
손 - HP : 3000, AP : 0, 속성 : 무,
약점 : 없음, 훔치기 : 미스릴 아머, 미스릴 팔찌
존 - HP : 3000, AP : 0, 속성 : 무,
약점 : 없음, 훔치기 : 팔티잔, 벌똥의 로드

서로에게 플레어 파워나 메테오 파워를 건 후, 무치 플레어나, 무치 메테오를 사용한다. 파워를 걸었을 때 물리공격을 하면 파워를 없앨 수 있다. 한 명에게 3000이상의 데미지를 주면 도망가므로 우선은 아이템을 훔친 후 싸우자. 파워 사용 후 바로 공격하여 파워를 상쇄시키며 싸우면 간단히 없앨 수 있다.

지탄 : *정신차려, 대거! 드디어 만났는데…*
비비 : *누나….*
스타이너 : *공주님… 이런 일이…. 공주님을 지켜드리지 못해 죄송합니다. 이렇게 된다면 기사를 그만둘 수밖에! 아니야, 더 이상 살아있어선 안돼!*
프레이야 : *아직 죽은 것 같진 않은데….*
지탄 : *그래… 알고 있어, 프레이야, 빨리 이런 곳에서 떠나자, 대거, 바로 치료해 줄게.*

ATE 우정

마커스 : 후, 역시 계속해서 달리니 지쳤스…. 아닛스, 1분이라도 빨리 형님을 구해드려야 하겠스…. 으앗! 이런 곳에서 쓰러질 수는….



이제 공주를 안고 여왕의 방까지 돌아가자.

프레이야 : *따라오는 자는 없는 것 같군….*
스타이너 : *브라네 여왕님…. 도대체 어째서 공주님이 이렇게… 이 스타이너가 목숨을 걸고 지켜온 중요한, 중요한 공주님을…. 그것은 브라네 여왕도 마찬가지 아니었는가!*
지탄 : *스타이너 아저씨, 당신의 기분은 통감하고 있어.*
비비 : *저, 지탄… 누나는 이대로 계속 눈을 뜨지 않는 거야?*
지탄 : *그럴 리 없어. 단지 조금 피곤해서 자고 있을 뿐이야. 대거를 조금 쉬게 해줘도 되겠지?*
지탄 : *고마워 모두들.*
지탄 : *내가 함께 있었다면, 이렇게 되도록 하지 않았을 텐데…. 미안해 대거….*
스타이너 : *네 녀석, 왜 그러는 거야…? 보통 때의 너답지 않아! 이전이라면 이런 때 나에게 덤벼오지 않았나?*
지탄 : *아니! 지금까지 살아오면서 처음 알았어. 분노나 증오가 한계를 넘어서면, 감정이 끓어오르지 않게 된다는 것을…. 눈물조차 나오지 않아….*
스타이너 : *지탄….*
존, 손 : *있습니다요! 녀석들입니다요!*
베아트릭스 : *오래간만이네요 스타이너. 지금까지 어디에 가있었죠? 설마 이런 짐승들과 놀고 있었던 건 아니겠지요?*
지탄 : *뭐라고! 짐승이 도대체 어느 쪽이라고 생각하는 거야!*
베아트릭스 : *아직도 인정하지 못하고 있군요.*



또다시 만나게 된 베아트릭스

BOSS 베아트릭스(ベアトリクス)



HP : ?, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 피닉스의 꼬리, 아이스 블랜드,
서바이벌 베스트

이번에도 지난번처럼 쓰러트릴 수 없다. 그러므로 슬로우를 걸고 훔치며 공격하자

베아트릭스 : *당신들의 힘으로 나를 이긴다는 건 불가능입니다.*
지탄 : *잠깐 기다려…. 너, 분명 알렉산드리아의 여장군이었지…. 여장군인 너의 사명은 뭐지? 대거, 아니! 가넷 공주를 보호하는 게 아니었나? 저 의자 위에서 정신을 잃고 있는 게 누구인지 모르지는 않겠지?*
베아트릭스 : *설마… 저건 가넷 공주님…. 역시… 역시 브라네님은 가넷님의 목숨을 끊으려 했군요….*
스타이너 : *뭐라고! 브라네님이 그런 일을 할 리가….*
베아트릭스 : *스타이너, 이제 대답은 하나밖에 없는 것 같습니다…. 긴 시간동안의 방황이 끝났습니다…. 역시 전 잘못하고 있었던 것입니다….*
지탄 : *저 누님의 말에 동의하기 힘들겠지만 그 말대로야 스타이너 아저씨!*

베아트릭스 : 부르메시아의 백성이여, 나는 용서받지 못할 과오를 저질러 버린 것 같습니다….
프레이아 : 당연하지! 나는 그대를 간단히 용서할 수 없어! 하지만 지금은 대거라는 아이를 구해주고 싶어….
지탄 : 프레이아….
프레이아 : 그대의 힘은 나도 인정하지. 그대의 힘으로 그 아이를 도와줄 수는 없는가?
베아트릭스 : …나의 힘으로 어느 정도까지 할 수 있을지는 모르겠습니다…. 하지만 할 수 있는 데까지 해보죠! 가넷님, 지금 제가 구해드리겠습니다.
손 : 우리들이 건 마법은 간단히 풀리지 않습니다요!
존 : 계속한다 해도 소용없습니다요!
대거 : 으… 응….
베아트릭스 : 가넷님, 정신이 드셨습니까?
대거 : 머리가 아파… 난… 도대체….
지탄 : 대거! 나야, 지탄이야. 알겠어?
비비 : 누나!
스타이너 : 공주님!
대거 : 모두들!
??? : 무슨 소란이냐!
존 : 이 녀석들이 가넷 공주를….
손 : 데려가려 했습니다요!
브라네 : 가넷 말이지… 가넷으로부터 모든 소환수를 빼냈나?
손, 존 : 빼냈습니다요!
브라네 : 그럼 빨리 가넷을 잡아서 감옥에 가둬버려!
손, 존 : 알겠습니다요!
베아트릭스 : 그 명령, 부디 거두어 주십시오!
브라네 : 호호… 이 브라네를 거역하다니, 어떻게 된 거지, 응?
베아트릭스 : 브라네님, 제 사명은 가넷님을 보호하는 것… 부디 더 이상 가넷님을 손대지 말아 주십시오! 당신들, 여기는 내게 맡기고 빨리 도망쳐요!
프레이아 : 나는 이 자리를 떠날 수 없어! 지탄, 빨리 도망쳐.
브라네 : 방금 전까지 적과 아군이었던 자가 지금은 손을 잡는 건가? 호호, 재미있군…. 존, 손, 나를 정말로 화나게 한, 녀석들을 철저하게 끝내버려!
대거 : 어머님!
지탄 : 프레이아! 뒤를 부탁해!
프레이아 : 맡겨 줘!
지탄 : 자, 대거! 가자!
스타이너 : 공주님!
손, 존 : 이 녀석들을 물어뜯어 죽이는 것입니다요! 프레이아들의 전투가 끝나면 다시 지하로 내려가야 한다. 지하를 거의 다 내려가면 스타이너가 프레이아와 베아트릭스를 구하기 위해 되돌아간다. 끝까지 내려가면 대거들이 들어오다 걸린 함정에 또다시 걸리게 되지만, 마의 숲에서 온 마커스와 블랭크의 도움으로 함정에서 벗어나게 된다.


또 같은 함정에 걸리게 되는 일행

지탄 : 이쪽인가? 대거, 왜그래?
대거 : ……
지탄 : 무리도 아니지… 그런 일을 당했으니…
비비 : 뭔가 와!
지탄 : 이것이 갈간트?
비비 : 이런걸 타는거야?
지탄 : 머뭇거릴 시간이 없어! 빨리 타! 대거, 뭐하는 거야?
대거 : 하지만… 난… 어떻게 하면 좋을지…
지탄 : 그런 것은 나중에 생각해도 충분해! 어째서 프레이아들이 남았는지 생각해 보지 않았어? 자신들이 결정했기 때문이야! 여기서 싸우지 않으면 안된다고 말이야! 베아트릭스도, 프레이아도, 마커스도, 블랭크도, 그리고 스타이너까지도… 녀석들의 생각을 헛되게 하지마! 지금 네가 해야 하는 일은 뭐야?
대거 : 그래…

하지만 일행은 전과 같이 몬스터의 습격을 받게 된다.

BOSS 랄바이마고 (ラルヴァイマーゴ)



HP : 4000, AP : 7, 속성 : 땅, 약점 : 냉기
훔치기 : 아다만 베스트, 피닉스의 꼬리, 오크 스태프

물리공격을 당하면 땅 속성의 카운터 공격을 하므로, 레비테트를 걸어 두자. 초음파 공격으로 소인을 만들기도 하지만, 비비의 브리자라로 상대하면 그리 어렵지 않다. 전체 썬더라 공격도 하므로, 번개 속성 방어를 해두면 더욱 쉽게 싸울 수 있다.

겨우 몬스터를 쓰러트린 일행은 다시 갈간트를 타지만 쓰러진 몬스터가 일어나 다시 따라오는 바람에 트레노를 지나 어딘가로 떨어지게 된다. 한편 존과 손은 브라네 여왕이 찾던 인물을 찾아오지만 여왕의 미움을 받아 쫓겨나게 된다. 그리고….

생기 있는 여자 : 뭐어야? 당신, 빨리 비켜서! 나는 브라네님께 지명되었단 말이야. 졸병이 잘난 체하며 나설 데가 아냐!
병사 : 부디 실수하지 않길.
여자 : 얼래? 말 한번 잘하네? 내가 누구라고 생각하는 거야? 내가 노린 자들 중에 도망친 사람은 없어. 기억해둬, 이 아름다운 사냥꾼 라니의 이름을!
라니 : 브라네 여왕폐하! 만나뵙게 되어 영광입니다. 기분 좋은… 이 아닌 것 같네요.
브라네 : 흥, 꽤 천한 말투를 쓰고 예의를 모르는 것처럼 보이는 군….
라니 : 그런 말씀이라면 폐하, 예의를 중시한다면 저 같은 것 따위에게 볼일이 없지 않으십니까?
브라네 : 흥. 너희들이 해야 할 일은 두 가지. 왕녀 가넷이 성을 빠져나갈 때 가지고 나간 국보인 펜던트, 그것을 찾아오는 것과, 왕녀와 행동을 하는 자들 중에 저런 모습을 한 흑마도사가 있다. 그 녀석을 없애는 것이다.
남자 : 뭐지, 저건?
브라네 : 인간도 아니고, 마음도 가지지 않은 고렘이야. 불량품이 어슬렁거리고 있어서, 다른 나라의 손에 넘어가기 전에 처리를 하지 않으면 안돼.
라니 : 성에서는 무슨 일이 있었는지 모르겠지만…, 가넷 공주의 저항이 있다면 어떻게 해야 할까요 폐하?
브라네 : 흥. 그 계집애한테서는 펜던트만 되찾아 오면 되는 거야!
라니 : 그렇다면 이 무기를 충분히 사용할 수 있으니까, 저기 있는 큰 남자보다 빨리 해결해 보이겠습니다. 그럼 폐하, 실례하겠습니다.
불꽃과 같은 머리를 가진 남자 : 꼬리를 가진 남자가 왕녀의 곁에 있다고 들었는데….
브라네 : 그 가증스런 원숭이 말인가! 그래, 그 녀석을 해치우면 상을 내려 주지.
남자 : …어쩐지 맞는 것 같군. 그 녀석을 해치우면서 당신의 의뢰를 끝내 주지.
병사 : 브라네 함대가 바다로 향하고 있습니다. 급히 레드로즈로의 출진 준비를!
브라네 여왕 : 드디어 이때가 왔는가! 바로 출진한다! 푸하하하하하!



새로운 누님의 등장인가!

피나클록스

입수 아이템 미스릴 베스트, 오우거닉스, 미스릴 팔찌

새로 등장하는 적

시커배트(シーカーバット)
■훔치다 : 텐트, 눈약
■특성 : 흡혈로 HP를 빼앗는데 그냥 두면 점점 더 많이 흡혈하므로 빨리 없애자.

자그날(ザグナル)팡(ファング)
■훔치다 : 에텔, 텐트, 원석
■특성 : 물리공격은 강하지만 그리 어렵지 않다

지탄일행은 트레노를 지나 린드블룸 근처의 피나클록스라는 곳에 떨어졌다. 정신을 차린 일행은 린드블룸을 거쳐 트레로로 갈 계획을 구상하게 되는데, 이때 뇌제 라무가 나타난다. 그는 대거에게서 나온 소환수에 의해 크레이라가 멸망했으며 소환마법은 그것을 불러내는 자의 마음에 반영되어 그 효과를 발휘한다고 하며, 대거에게 앞으로 어떻게 할 것인지를 묻게 된다. 라무의 물음에 대거는 다시 소환마법을 사용하여 자신의 운명을 열어가겠다고 하고, 라무는 이에 대

거에게 시련을 내린다. 시련은 5가지의 이야기의 단편을 찾아 하나의 이야기로 만드는 것. 이제 던전을 돌아다니며 5개의 이야기의 단편을 모으자.

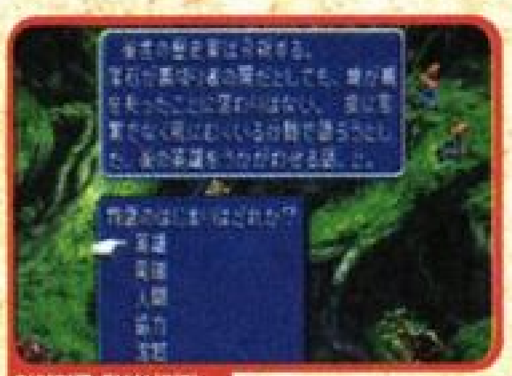

알 수 없는 곳에 떨어진 지탄 일행

이야기를 완성시키자

- 영웅 : 스타트 지점
- 발단 : 모그리가 있는 곳에서 왼쪽 위 지점
- 인간 : 모그리가 있는 곳에서 왼쪽 아래 나무 뒤
- 협력 : 오우거닉스 상자 앞
- 침묵 : 미스릴 팔찌 상자 아래

이야기의 단편을 모두 모았다면 라무를 만나 이야기를 완성시키자. 이야기의 순서는 발단(發端)→협력(協力)→침묵(沈默)→인간(人間) 또는 영웅(英雄) 순으로 만들면 된다. 여기서 인간이나 영웅의 어떤 것으로 해도 이야기는 진행된다.

라무 : 한가지 묻고 싶은 게 있다. 어째서 이 '영웅의 이야기'의 결말을 (영웅)으로 한 것이지?


이야기를 완성시키자

대거 : 행동이 일관된 인물이야말로 사람들이나 백성들에게 인정받을 거라 생각합니다. 머나먼 시대로부터의 전승에 남을 정도의 용사라면 어떤 때라도 주저하지 않고 진행할 수 있지 않을까라고 생각했습니다.

라무 : …그대 자신은 어떤가를 듣고 싶은 것이다.

대거 : 저… 말씀이십니까? 지금은 나라를 떠나 있습니다만, 성의 사람들, 백성들을 잊을 수는….

라무 : 그대의 혼은 긴장, 지나치게 긴장하고 있어. 소환마법을 사용하게 되어 조금이라도 부드럽게 될 수 있다면… 내 혼을 그대에게 맡기지.

대거 : 감사합니다!

라무 : 길은 한가지가 아니야. 어떤 길을 걸어갈 것인가는 그대 자신이 선택하는 것이라는 걸 잊지 말도록.

대거 : (이제, 분명….) 자, 린드블룸으로 가요!

지탄 : …영감님, 이제 없어요?

비비 : 왜 그래요?

지탄 : 무엇을 위해 이런 일을 시켰는지 듣고싶어서. 인간적이라거나 영웅적이라거나, 결국 후세에 남은 녀석들이 멋대로 말하는 것뿐이잖아? 자세히 말할 수는 없지만, 그 때 그들이 선택한 것에 대해 나중에 의미를 준대도 소용없잖아?

비비 : …할아버지는 누나가 어느 쪽을 선택했더라도 힘이 되어주지 않았을까. 왠지 그런 기분이 들어.

대거 : 지탄, 비비! 어서 가요!

라무 : 그래… 그대로야…. 후세나 주변의 사람들이 어떻게 말하든, 중요한 것은 솔직한 마음이야…. 그녀는 알고있지 못할지도 모르겠지만 소환마법을 사용하고 싶다고 마음속에서 기도했지. 나의 분신을 찾는 과정에서… 본래의 소환의 힘을 되찾은 것 같아. 소환마법은 사용하는 방법에 따라 신도, 악마도 되지. 생각하는 방법은 단단했지만 기원이 있었다는 것… 그래서 나의 주인으로 인정한 것이다. 그 미래를 보호해 주지 않겠나? 그대들의 존재는, 그녀의 속에서 작지 않네… 나의 주인을 잘 부탁하네….

대거 : 지탄, 전 소환마법을 모두를 위해 쓰고 싶어요….

지탄 : 그래, 대거라면 분명 할 수 있을 거야!

비비 : 지탄, 저, 저기…!

지탄 : 저것은 레드로즈?


성안으로 소환된 흑마도사군단

레드로즈를 타고 나타난 브라네 여왕은 흑마도사들을 텔레포트로 성내에 침입시킨다.

지탄 : 저 빛은 텔레포트!? 성의 내부로 직접 흑마도사들을 보내고 있어! 크레이라는 그 후에… 소환마법으로 끝나 버렸어!

대거 : 그런… 어머님… 어머님!!

지탄 : 대거!

그후 브라네는 소환마법 아토모스를 사용하여 성을 함락시키고, 시드 대공은 알렉산드리아에 항복하게 된다.


소환마법에 의해 파괴되는 린드블룸 성

린드블룸 거성 Lindblum Grand Castle



입수 아이템

린드블룸의 카드, 에텔, 피닉스의 깃털, 완석, 미스릴 엘름, 340길, 262길, 993길, 밴다나

구입가능 장비

아이스 블랜드/ 필타찬/ 마르티나 라켓/ 별똥의 로드/ 미스릴 팔찌/ 닌신의 손목보오대/ 밴다나/ 마술사의 모자/ 미스릴 엘름/ 체인 플레이트/ 미스릴 베스트/ 아다만 베스트/ 미스릴 아머

일행은 결국 대파되어 버린 린드블룸에 도착한다.

지탄 : 조용해…

대거 : 어째서 이런 심한 일을… 어머님… 린드블룸까지 손에 넣어서 무얼을 하려…

지탄 : 조심해, 아직 녀석들이 남아 있을지도 모르니까말야… 비비, 너는 이 근처에 숨어 있도록 해.

비비 : 에! 무서워! 난 그런거 싫어!

지탄 : 알렉산드리아의 병사들도 이곳에 있어. 흑마도사인 네가 돌아다니면 곤란하잖아?

비비 : …알았어…

지탄 : 걱정하지마, 곧 돌아올 테니까…

대거 : 미안, 기다려줘… 비비.

비비 : 응, 알았어… 하지만 빨리 돌아 와야해!

마을을 돌아다니다 무기점 앞으로 가면 대신 오르벨타를 만나 시드 대공에게 가게 된다. 시드는 자신이 소환수의 힘을 얕보았기 때문에 이런 결과가 일어났으며, 브라네의 뒤에는 마법과 병기를 원조하는 무기상인 쿠자가 있다고 한다. 시드의 말에 따르면 쿠자는 안개의 대륙 북쪽에 있는 외측 대륙에 살고 있는 마법을 사용하는 일족의 한 명일 것이며, 이 전쟁을 끝내기 위해서는 그를 없애야 한다고 한다. 하지만 현재로서는 증기기관 비공정과 항구의 사용권을 브라네에게 빼앗긴 상태이기 때문에 보통의 방법으로는 외부 대륙으로 갈 수 없다고 한다. 남은 방법은 린드블룸 북쪽 늪에 있는 채석장을 통해 외부대륙으로 건너가는 것.


시드 대공을 다시 만난 지탄과 대거


셀피와 비슷한 소녀

모그넷

세리노로부터 모돈에게

레드로즈라는 비공정에 처음으로 타보았다쿠포, 하지만 무서운 광경을 보고 말았다 쿠포….
소환수 오딘의 힘은 대단하다쿠포… 크레이라의 거수를 걸레로 만들었다쿠포….
흔적은 아무 것도 남아있지 않다쿠포….

모그넷

루비로부터 지탄에게

아아, 정말로 좋은 연기자가 없을까? 린드블룸에서 만났죠? 스타일식에 젖은 아니꼬운 녀석!
이름은 뭐라고 한다고요? 정말, 그녀석이라도 좋으니 볼 거리 없는 소극장을 어떻게든 해줘요!

이벤트가 끝나면 마을을 돌며 아이템을 구입한 후 분수대 앞의 남자에게 말을 걸어 린드블룸을 빠져나가자. 한번 린드블룸을 빠져나가면 얼마동안 돌아올 수 없게되므로 준비를 단단히 하는 것이 좋다. 아이템 외에도 모그리에게 편지를 받고 로우엘에게 알렉산드리아의 루비에 대해 이야기 해주자.

ATE 3번째의 보주

병사 : 함대의 보급작업을 개시했습니다.

장교 : 꽤 시간이 걸렸군.

병사 : 예, 린드블룸 병사들이 명령을 잘 따르지 않아서….

장교 : 브라네님의 기분이 나빠지기 전에 보급을 끝내지 않으면 안돼. 항구에 내려서, 전원 보급작업을 지원하라. 천룡의 손톱이 손에 들어온 지금, 이곳에 오래 있는 것은 무의미하다.

병사 : 예.

분수대 앞의 남자에게 이야기하면 늪으로 가기 위해 지하로 가게 된다. 그리고 지하에서 비비와 합류한 지탄과 대거는 시드에게 세계지도를 받고 지룡의 문을 통해 린드블룸 밖으로 나가게 된다.

ATE 브라네 함대 기항

린드블룸 병사 1 : 전리품으로 쓰기에는 꽤 싸구려 음식만 쌓아 두는군. 정말로 전부 알렉산드리아로 가지고갈 셈인가?

병사 2 : …어쩌면 긴 항해를 하기 위해서 일지도.

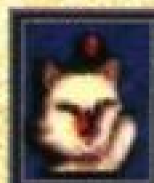
알렉산드리아 병사 : 거기, 쓸데없는 잡담은 그만하고, 빨리 선창에 화물을 실어!

병사 1 : 젠장! 잘난 척은!

병사 2 : 알아채지 못할 정도로 시간을 벌자. 그걸 막으려면 조금 더 걸릴 테니까 말야.

병사 1 : 지금 알렉산드리아는 대륙의 지배자야. 항해준비를 한다 해도, 공격해올 상대가 없잖아? 녀석들 도대체 무슨 짓을 할 셈이지?

병사 2 : 몰라… 욕심 많은 브라네이니, 아직도 원하는 게 있을지 모르지.



모그넷

모든으로부터 몬테에게

큰일났다쿠포! 성에 있던 모크가 행방불명이다쿠포!

알렉산드리아 병이 데리고 간 것인가쿠포?

흑마도사들이 벌어버린 것인가쿠포?

정말 걱정된다쿠포!

ATE 열받았다 부리

알렉산드리아 장교 : 정말… 대공이 부리벌레라면 병사들이 엉청히 일만해야 할텐데, 어째서 화물을 옮기는데 저렇게 시간이 걸리는 거지…? 응?

장교 : 거기 두 명, 쉬라고 하진 않았는데요? 녀석들의 비협조적인 태도에 기분이 나빠지는 것도 이해하겠지만… 바로 작전이 시작됩니다. …갑자기 저 기계가 멈추고 그 뒤에는 갱도 차가 오지 않아요.

병사 1 : 에이?

병사 2 : 응 이렇게, 부리부리하고….

병사 1 : 출항하기 전에 마을에서 쇼핑을 하려고 했는데….

장교 : 보초로부터의 연락은 오지 않았나요?

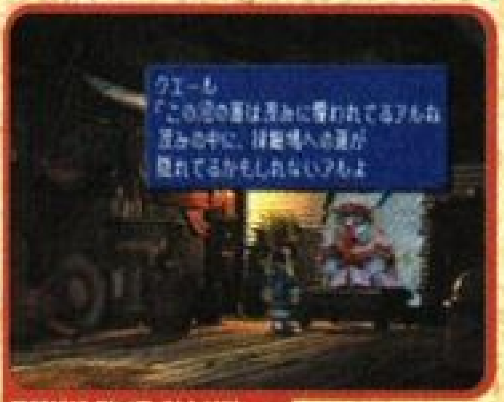
병사 1 : 아뇨, 아무 것도….

장교 : 시드대공의 짓이군요…. 우리들에게 무언가 속이고 있는 것 같군요.

장교 : 이쪽입니다. 당신들도 따라오세요. 대공을 찾아야 합니다!

병사 : 예.

린드블룸을 빠져 나오면 북쪽에 있는 쿠족의 늪으로 들어가자. 쿠이나를 만났던 곳으로 가면 다시 쿠이나를 동료로 할 수 있으며 쿠엘과 이야기하면 늪 어딘가에 채석장으로의 입구가 있다는 정보를 들을 수 있다. 그후 쿠이나를 데리고 오른쪽으로 가면 자동적으로 채석장의 입구를 찾을 수 있다.



쿠엘에게 정보를 입수하자



잃어버린 길 포실 루 Fossil Roo



입수 아이템

에테르, 라미아의 티아라, 요정의 귀걸이, 서바이벌 베스트

구입가능 장비

아이스 블랜드, 팔티산, 마르티나 리켓, 별똥의 로드, 미스릴 팔찌, 뇌신의 손목보호대, 벤다나, 마술사의 모자, 미스릴 헬름, 체인 플레이트, 미스릴 베스트, 아다만 베스트, 미스릴 아머

새로 등장하는 적

페더써클(フェザーサークル)님프(ニンフ)
- ■훔치다 : 에테르, 하이포션, 원석
- ■특성 : 번개와 바람 속성에 매우 약하다

스케어몬스터(スケアモンスター)
- ■훔치다 : 에테르, 하이포션, 원석
- ■특성 : HP가 조금 높을 뿐 별다른 특징은 없다

그리폰(グリフォン)
- ■훔치다 : 원석
- ■특성 : 페리도트를 얻을 수 있으며 화이트 윈드를 배울 수 있다

조금만 진행하다 보면 뒤에서 아머듀라한이 따라온다. 만약 따라잡히게 되면 전투를 해야 하며, 죽어도 잠시 후 재생한다. 가는 길에 낫이 있으므로 길의 바깥쪽으로 가야 전투를 하지 않는다.

BOSS 아머듀라한 (アーモデュラハン)



HP : ?, AP : 0, 속성 : 없음, 약점 : 없음.

훔치기 : 에테르, 하이포션, 원석

데스를 사용하는 것 외에는 별다른 특징이 없다.

듀라한이 땅으로 떨어지고 나면 사냥꾼 라니가 나타난다.

라니 : 이런이런, 생각보다 쓸모없게 되었나 보군요.

지탄 : 누구냐!

라니 : 찾았어요, 가넷 공주.

지탄 : 누, 누구시죠?

대거 : (갑자기 좋아하기는….)

지탄 : 안녕하세요….

라니 : 나는 라니, 브라네여왕의 명령으로 가넷 공주를 찾고 있었죠.

대거 : 어머님의? 어머님이 제게 무슨 일이 있는 거죠? 알렉산드리아에는 돌아갈 생각이 없어요.

라니 : 불행히도, 볼일이 있는 건 가넷 공주가 아니에요.

대거 : 무슨 말이죠?

라니 : 가넷 공주가 가지고 나간 어떤 물건에 볼일이 있죠.

대거 : !

라니 : 돌려 주실까요! 그것은 브라네 여왕의 것이니까.

대거 : ….

라니 : 이런이런, 못 알아듣는군요. 방금 전처럼 도망칠 수 없어요. 순순히 돌려주는 게 자신을 위한 일이에요. 자, 얌전히 건네주시죠.

지탄 : 방금 전 함정은 네가 설치한 것이군?

라니 : 말해두지만, 그것을 되찾는 것이 가넷 공주의 안전보다 중요해요.

지탄 : …그건 무슨 뜻이지?

라니 : 말 그대로예요. 가넷 공주를 무사히 데리고 오란 말은 듣지 못했어요. 쫑알쫑알 떠들지 말고, 빨리 내놔! 그렇지 않으면 여기서 죽고싶은 거야?

지탄 : 재미있군. 싫다면 어쩔 셈이지?

라니 : 바보군, 당연한 거 아냐?



미인누님 등장!

BOSS 라니(ラニ)



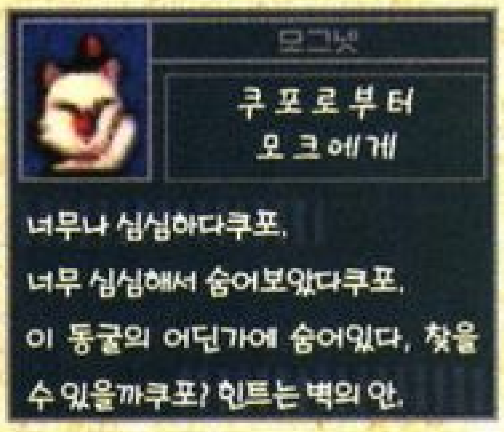
HP : ?, AP : 0, 속성 : 없음, 약점 : 없음.

훔치기 : 에테르, 산호의 검, 그라디우스

물리공격도 꽤 강력하며 각종 중급마법을 사용한다. 처음에는 대거만을 공격하며, 물리공격을 당하면 그 공격을 한 캐릭터만을 노린다. 5000정도의 데미지를 입으면 도망치므로 역시 훔치는데 주력하자.

이곳을 지나면 드디어 제대로 된 던전이 나온다. 우선 꽃을 조사한 뒤, 갈간

트가 나온 곳에서 사용하면 갈간트를 타고 중앙으로 갈 수 있다.



우선은 이곳에서 북쪽으로 가서 교차점 1의 스위치를 바꾸어 둔다. 그후 갈간트를 타고 가면 교차점 2로 갈 수 있다. 이곳에서도 스위치를 바꾼 뒤, 다시 중앙으로 돌아온다. 이제 아래쪽으로 계속 가면 밖으로 나갈 수 있다. 밖으로 나오면 줄기를 타고 다녀야 하는데 위에서 물이 쏟아지므로 주의하자. 반대쪽 위의 동굴로 들어가면 인부에게 포션 한 개를 주고+ 작은 곡괭이를 빌릴 수 있는데, 이것을 가지고 오른쪽에 있는 바위를 계속 두들기면 돌 속에 숨어있는 모그리를 만날 수 있다. 이곳에서 세이브를 한 뒤 줄기를 타고 가는 곳에 있는 3번째 스위치를 조작한 후 오른쪽 아래로 내려가 갈간트를 타면 밖으로 나갈 수 있다. 단 한번 밖으로 나가면 다시는 안으로 들어 올 수 없다는 것을 유의하자.


이런 스위치를 찾아 조작하자


모두 4개의 스위치를 변경시켜야 한다


이곳을 신나게 두들겨라

산속의 도시 콘데야 파타 Conde Petie



입수 아이템

피닉스의 꼬리, 1800길, 2700길

구입가능 장비

포이즌 너클, 마르티나 라켓, 벨롱 로드, 불꽃의 지팡이, 얼음의 지팡이, 번개의 지팡이, 오크 스태프, 미스릴 포크, 미스릴 팔찌, 마법의 팔찌, 래미아의 티아라, 사슴뿔 모자, 아다만 베스트, 마술사의 옷

새로 등장하는 적(도나 대평야)

고블린 메이지(ゴブリンメージ)
- 훔치다 : 원석, 포션
- 특성 : 배니쉬를 사용해 몸을 숨기곤 한다. 고블린 펀치를 배울 수 있다

사보텐더(サボテンダ)
- 훔치다 : 에테르, 텐트, 피닉스의 꼬리
- 특성 : 땅속에 있을 때 공격하면 카운터로 침 천개를 날린다. 침 천개를 배울 수 있다.

대륙으로 나와 오른쪽 위로 가다 보면 쿠족의 늪이 나온다. 이곳에서 쿠이나의 미니게임을 한 후 아래쪽 산으로 올라와 처음 나온 부분으로 오면 다리 위에 있는 마을로 들어갈 수 있다.

비비 : 이런 곳까지 왔는데, 전혀 안개가 나오지 않는군요….
지탄 : 게다가… 왠지 이상한 모양의… 마을인가, 이건?
대거 : 신전처럼도 보이는데….
쿠이나 : 건물도 맛있게 생겼으니 분명 맛있는 것이 많을 거라해.
지탄 : 정말… 저 녀석의 머릿속엔 먹을 것 뿐인가….
대거 : 지탄은 여자아이밖에 머릿속에 없지만 말예요….
지탄 : 그래, 바로 그거야! 내 머릿속에는 대거, 너를…!

비비 : ….
지탄 : 오늘도 진전 없음….
??? : 라리호!
지탄 : 뭐야? 이 녀석들은.
남자 : 라리호는 성스러운 인사라고!
여자 : 라리호도 말하지 못하는 녀석은 이 드워프의 마을, 콘데야 파타에 들어올 수 없다고!
지탄 : 어이, 잠깐만! …라리호….
남자 : 라리호! 들어오라고!

ATE 비비와 부부

비비 : 왠지… 이상한 사람들이야….
??? : 여보!
비비 : 죄송합니….
오시즈 : 또 그 근처나 할 일없이 걸어다닐 생각이냐고! 제대로 된 일도 못하고!
스에키치 : 별로 괜찮지 않냐고! 너는 항상 시끄럽기만 하다고!
오시즈 : 뭐라고!
비비 : 저….
오시즈 : 누구 덕분에 밥을 먹을 수 있다고 생각하냐고!
스에키치 : 그, 그렇게 화내지 말라고….
오시즈 : 화내지 않았으면 좋겠다고 생각한다면 빨리 집에서 일이나 하라고!
스에키치 : 아, 알았다고….
오시즈 : 정말… 응? 어라, 이거 정말 귀여운데… 오늘은 무슨 심부름으로 왔지?
비비 : 저….
오시즈 : 뭐, 천천히 있다 가라고.
비비 : …이 마을 사람들은 나를 봐도 놀라지 않네….



ATE 쿠이나와 점원

점원 : 라리호!
쿠이나 : 라리호다해. 이 마을에는 맛있는 것이 많이 있다해.
오하츠 : 물론이라고. 콘데야 파타에는 많은 산의 행복이 모인다고. 그것 때문인지는 몰라도 먹을 것을 훔치러 오는 것들이 있어서 곤란하다고.
쿠이나 : 그거 괘씸한 놈이다해… 먹을 것을 훔치다니 용서할 수 없다 해.
오하츠 : 그렇다고!
쿠이나 : 맛있어 보이는 것이 많이 놓여있다해.
오하츠 : 그 폭탄호박은 깎아서 1000길에 팔고있다고.
쿠이나 : 응? 어째서 물건을 먹는데 길이 필요하냐해?
오하츠 : 당연하다고! 마음대로 먹으면 훔치는 거랑 같다고! 그럼 너도 도둑이냐고!
쿠이나 : 아, 아니다해. 난 단지 먹음의 길을….
오하츠 : 도둑놈이 말도 많다고!
쿠이나 : 무, 무고하다해!

ATE 쿠이나와???

우콘 : 도대체 어떻게 하냐고….
쿠이나 : 오, 모두 모여서 요리 상담이라고 하고 있냐해?
사콘 : 최근 먹을 것을 훔치는 도둑이 나와서 곤란하다고.
쿠이나 : 나, 나는 아니다해.
우콘 : 누구도 그런 말하지 않았다고.
사콘 : 그렇지 않으면 뭔가 꺼림칙한 일이라도 있냐고?
쿠이나 : 아, 아무 것도 없다 해…. (왠지 이 마을에서는, 하기 힘들다해….)
우콘 : 좀더, 확실히 망을 본다면 도둑을 잡을 수 있다고.
사콘 : 하지만 우리들 항상 여기서 망을 봐야 하냐고.

ATE 대거와 덴에몽

대거 : 저….
젠베 : 슬슬 우리 덴에몽도 신부를 얻어야 한다고….
유우 : 저런 덴에몽이라면 누구도 신부로 오지 않을지도 모른다고…. 그럼, 저기 손님은 어떠냐고?
젠베 : 음, 꽤 괜찮은 것 같다고.
칸나 : 이런 연약해 보이는 신부라면 '성지'로 여행을 떠나지도 못한다고.
대거 : 누가 신부가 된다고 했나요! 응? 성지?

ATE 오누이

키크노스케 : 누나, 나 배고프다고.
카스미 : 너, 올빼미 고기 금방 먹었다고.
키크노스케 : 그 정도로는 나의 넘치는 식욕을 채울 수 없다고. 보다 신기하고, 크고, 위력 있는 것을… 응?
카스미 : 라리호!
키크노스케 : 아, 검은 아저씨라고, 라리호! 오늘도 신기한 것을 팔러 왔냐고!

5번째 ATE를 본 후에 도구점으로 가면 흑마도사 병을 발견하게 되고, 비비가 이것을 따라가게 되지만 흑마도사는 마을 밖으로 나가 버린다. 그리고 드워프족으로부터, 그들이 크로마족이라 불리며, 남동쪽의 숲에 살고 있다는 것을 알게 된다.





필수 아이템

에릭서, 별자리 바르고, 가실의 야채, 2000길, 843길

구입가능 장비

메이지 매셔, 미스릴 대거, 그라디우스, 동의 로드, 마도사의 지팡이, 불꽃의 지팡이, 얼음의 지팡이, 번개의 지팡이, 오크 스태프, 미스릴 포크, 가죽 리스트, 유리 바클, 본 리스트, 미스릴 팔찌, 마법의 팔찌, 가죽모자, 깃털모자, 고깔모자, 헤드기어, 삼각모자, 밴다나, 마술사의 모자, 리미아의 티아라, 사슴뿔 모자, 실크 옷 레더 플레이트, 브론즈 가슴방어구, 체인 플레이트, 미스릴 베스트, 어다만 베스트, 마술사의 옷, 서바이벌 베스트, 새롭게 합성할 수 있는 장비, 익스플로더, 룬투스, 실크 로브, 바레타, 파워 벨트, 마다인의 반지, 요정의 피어스, 익스텐션, 리플렉트 링

새로 등장하는 적

젬제레트(ゼムゼレット)

■훔치다 : 에텔, 아이포션, 원석

■특성 : 물리공격을 받으면 염력으로 반격이므로 주의하자.

마이코니드(マイコニド)

■훔치다 : 텐트, 눈약

■특성 : 마이티 가드를 배울 수 있으며 불과 바람속성에 약하다.

이제 마을을 나와 남동쪽 방향으로 돌아오면 남동쪽의 숲으로 들어올 수 있다. 숲은 루프처럼 되어 있는데 간판을 조사하여 올빼미가 없다고 써있는(ふくろうのいないほう) 방향으로 계속해서 가면 마을까지 도착할 수 있다.



간판을 조사한 후 갈 길을 결정하자

흑마도사A : 이, 이, 이..

흑마도사B : ? 왜 그래? …!

흑마도사B : 인간이다!

비비 : 기, 기다려… 방금 그 사람들 봤지?

지탄 : 으, 으응…

비비 : 나처럼 생긴 사람들이 있어!

대거 : 어째서 죽은 나무숲 안에 이런 마을이…?

지탄 : 글쎄…

대거 : 비비는?

지탄 : 저쪽으로 갔는데… 도대체 어디로… 어이!

쿠이나 : 마을이 있으면 맛있는게 있는건

흑마도사의 마을

Black Mage Village

당연한 일이다해~

지탄 : …정말, 이놈도, 저놈도…

이제 마을을 돌아다니며 ATE를 보자.

ATE 쫓아내려는 생각들

흑마도사 : 이, 인간이다.

대거 : 이 마을은 도대체……?

ATE 달인의 코

쿠이나 : 어째서 도망가냐해? 난 아무 짓도 하지 않았다해. 정말 이상하다해. !! 홈홈홈! 이 냄새는… 그게 틀림없다해!

ATE 일상과 비일상

163호 : 흠흠… 전에 주운 책에 의하면, 뭔가 엄청난 것을 주문할 때는… 손님이 이렇게 말하는 거지…; "전의 그걸 주게나!"… 하지만 그런 말을 한다면 어떻게 해야 하는 거지… 어려워, 상점 운영은.

마도사 : 인간이다!

164호 : 인간이라니… 뭐였지? 맛있는… 먹을 것이었나? 응? 이, 인간? 그, 그러니까… 뭐였지?

ATE 하나 하나의 말

흑마도사 288호 : 그가 인간들과 함께 왔다고 하는? 괜찮아, 그는 우리들과 같은 눈을 하고 있어, 우리들처럼 눈을 뜬 동료라.

비비 : 고, 고마워요… 저, 이곳에 있는 모두들은 도대체?

288호 : 모두 함께 도망쳐 왔어, 알렉산드리아나, 운송선에서….

비비 : 이렇게 멀리까지?

288호 : 그래, 인간들이 찾아내지 못하도록, 바다를 건너 이렇게 먼 곳까지, 우리들만으로 살아갈 수 있는 장소를 찾아서….

비비 : 그렇군요… 저… 그럼 여기는?

56호 : 그러니까, 여기는… 어디였지?

288호 : 무덤이야.

56호 : 아, 그래, 여기는 무덤이었어.

비비 : 무덤? 그렇다면 이 아래에는?

288호 : 그래… 우리 동료들이 움직이지 못하게 된 채로….

비비 : 그런… 어째서.

288호 : 그건….

56호 : 함께… 함께 말이야, 나와 36호 군과 여기까지 도망쳐 왔어, 모두 이곳에 마을을 만들고, 알 수 없는 일 뿐이지만, 모두 살고… 하지만, 어느 날 36호 군이 움직이지 못하게 되었어, 조금도, 아무 것도, 말도 할 수 없게 되어서…. 잘 알고 있는 동료가 있었어, 이게 죽음이라고, 죽으면 땅에 묻어주지 않으면 안 된다고, 36호 군은 지금 이 아래 있어, 어째서 땅속에 숨지 않으면 안 되는 건지, 난 잘 모르겠지만, 하지만 다시 땅속에서 나와, 함께 놀자고 이야기하겠지? 그러면 저쪽에 있는 샘물에서 깨끗하게 씻겨줘야지.

비비 : 무슨 소리죠…?

288호 : ….

비비 : 병에라도 걸렸나요? 아니면 아픈 데라도?

288호 : ….

비비 : 어째서?

288호 : 그건

ATE 침입자와 방문자의 차이

대거 : 저, 이 마을은 도대체?

32호 : 뭐 하러 온 거지?

192호 : 이곳은 우리들의 마을이야!

32호 : 그래, 그래!

192 : 네 녀석들 그 작은 녀석에게 안내를 받아 왔겠지! 인간이 하는 짓은 언제나 그래… 우리들을 이용만 하고!

대거 : 비비 말인가요? 아네요, 아녜요! 우리들은 단지 처음으로 비비 이외의 의지를 가진 흑마도사를 보았기 때문에…; 그리고 우리들은 당신들을 싸우게 한 사람들을 막기 위해 여기까지 온 거예요!

32호 : 저, 정말이야?

192호 : 속지마! 인간이 하는 말 따윈 전부 거짓말이 분명해!

대거 : 정말이에요! 그런 일… 그런 심한 일, 빨리 그만두게 하고 싶어요….

ATE를 다 보았다면 합성상점에서 가넷을 만난 후 여관으로 가면 비비가 있다.

지탄 : …비비? 왜 그래?

비비 : 응? 아, 지탄… 아, 아무것도… 아냐…

지탄 : 무슨일 있었던거야? 마을의 흑마도사들은 모두 좋은 녀석들인것 같은데…?

비비 : 그러니까 아무것도 아냐…

쿠이나 : 정말… 배고프다해… 이곳 사람들, 음식을 먹지 않는다 해…

대거 : 아, 비비, 돌아왔구나… 어디에 갔다 온거야? 왠지 매우…

지탄 : 피곤해보여, 비비.

비비 : 으, 으응…

대거 : 그래, 새로운 곳으로 와서 계속 걷기만 했으니까… 오늘은 이만 쉬는게 어때?

쿠이나 : 난 숲에 가서 먹을걸 구해보겠다해…

대거 : 지탄은?

- **A** 쉰다
- **B** 아직 쉬지 않는다

이제 밤이 되고, 비비가 어디론가 나간다

대거 : 저, 지탄… 비비가 나갔는데….

지탄 : 너무 신경 쓰는 거 아냐? 그 녀석도 변해왔어….

대거 : 정말!

지탄 : …그렇게 신경 쓰지 않아도 돼.

대거 : 하지만….

지탄 : 그 녀석도… 그 녀석 나름대로의 생각이 있는 거야.

대거 : ….

지탄 : 생각해 봐… 지금까지 한번도 자신과 같은, 그리고 제대로 이야기 할 수 있는 동료를 비비는 만난 적이 없었다구.

대거 : 하지만 만약… 그런 동료들에게 심한 말을 듣거나, 괴롭힘을 당한다거나 하면?

지탄 : 그런 것을 신경쓰면서 동료를 만드는 녀석이 있어? 그런 것을 신경 쓰면서 녀석을 동료라고 부를 수 있는 거야?

대거 : ….

지탄 : 그리고, 혹시 어쩌면… 그 녀석도 발견하게 될지도 몰라….

대거 : 발견? …무엇을?

지탄 : …언젠가 돌아갈 곳을.

대거 : 언젠가 돌아올… 곳?

지탄 : 그래… 언젠가 돌아갈 곳….

대거 : 저, 지탄, 그, 언젠가 돌아갈 곳이라는 게….

지탄 : 왜 그래? 잠이 오지 않는 거야? 옛날이야기라도 해줄까? 그래… 아주 먼 옛날….

대거 : 또 그러다 금방….

지탄 : 아주 먼 옛날… 자신이 어디서 태어났는지… 그래, 자신의 고향이 어디인지도 모르는 남자가 있었습니다….

대거 : …지탄?

지탄 : 그 남자는 어린 시절부터, 자신의 고향을 찾고싶어, 라고 생각했습니다… 자신이 태어난 장소, 자신의 기억 속에만 있는….

대거 : 어째서?

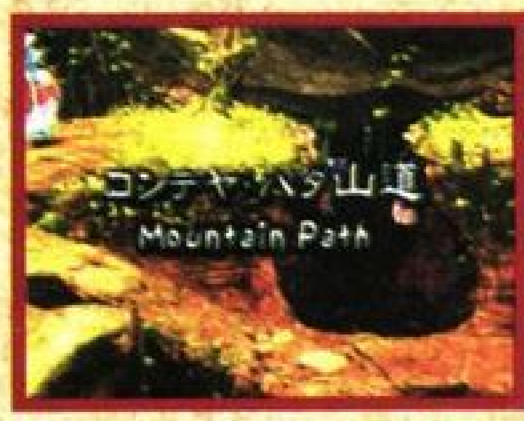
지탄 : 그저 알고싶어서가 아니었을까? 부모의 얼굴, 태어난 집… 자신에 대해서… 그리고 어느 날 그 남자는 길러준 부모의 곁을 떠나 고향을 찾아 여행을 떠나게 되었습니다… 자신의 기억 속에 아주 조금 남아 있는… 푸른빛을 찾아서….

대거 : 푸른 빛?

지탄 : 그래, 그것만이 그 남자의 고향의 기억이었어, 아마도… 바다가 아닐까 라고….

대거 : 그 고향은… 찾았어요?
지탄 : 이봐이봐, 성급하잖아…. 이런 건 여러 가지 일이 있어서… 뭐 됐어…. 결국은 찾아내지 못했어. 그거야 당연하지, 실마리라고는 빛의 색깔뿐이었으니까. 그래서 남자는 돌아왔어. 길러준 부모의 곁으로… 그랬더니 그 길러준 부모가 어떻게 했을 거라고 생각해?
대거 : 상냥하게… 맞아주었다?
지탄 : 설마! 그 남자를 길러준 부모는 주먹을 휘둘러 때렸어. 그 남자를….
'퍽, 퍽, 퍼퍽'
대거 : 어째서?
지탄 : 글쎄? 하지만 더욱더 놀란 건 그 다음이야. 그 길러준 부모는 때린 후에, …피식하고 웃었어. 믿어져? 그 남자를 때린 후야! …하지만 그 남자는 이상하게도 그 미소를 보고 생각했어. 아아, 여기가 내가 '언젠가 돌아갈 곳'이구나… 하고…. 지금도 그 남자는 고향을 찾고 있어. 하지만 그 남자에게는 '언젠가 돌아갈 곳'이 있기 때문에…. 비비도 똑같아…. '언젠가 돌아갈 곳'을 찾으려 하고 있어.
대거 : 비비는… 이 마을에 남을까?
지탄 : 글쎄… 그건 비비가 결정할 일이야.
288호 : 이야, 또 왔구나?
비비 : 저… 듣고 싶은 이야기가 있어서….
288호 : 뭐지?
비비 : 저기, 그러니까, 움직이지, 못하게 된 사람이 몇 명이나 되는지….
288호 : 우리들을 생각해서 단어를 골라주었군. 너는 알고 있는 것 같다…. 산다는 말, 그리고 죽는다는 말. 그래, '멈추어 버린' 게 아니라 '죽어버린' 동료들….
비비 : 아니… 그게….
288호 : 벌써 7명이나 돼…. 멈춰 버린 동료는… 아마도 우리들에겐… 정해진 시간밖에 주어지지 않았어. 처음 동료가 한 명 움직이지 못하게 되었을 때, 나는 설마하고 생각했어. 그래, 차이는 있지만 만들어진 후부터, 약 1년… 우리들은 멈추어 버리는 거야.
비비 : 그런….
288호 : 다른 모두들에게는 이야기하지 않았어…. 말한다면 나와 같은 기분이 되겠지.
비비 : 같은 기분?
288호 : 아마도, 무서워… 라는 기분, 멈춰 버리는 건 싫어… 라는 기분, 도망치고 싶다고 생각하고…. 하지만 우리들은 이 마을에 와서, 물건을 만들고, 모두 함께 지내고… 그런 게 좋은 거야. 무엇보다도, 무섭지만… 그건 무섭지만, 이 마을에 동료들과 함께 있을 수 있는 시간이 기쁜 거야. 너도 그렇지 않아? 그들과 여행하면서, 살아있다는 것의 의미를 알아 왔잖아….
비비 : 나는….
다음날 아침이 되면 지탄과 대거는 흑마도사로부터, 성지 근처에서 백은의 용을 보았다는 이야기를 듣고, 드워프의 성지를 향해 가기로 결정한다.

콘데야 파타의 산길 Mountain Path



입수 아이템
텐트, 에테르, 만능약, 4색의 석판, 문스톤

새로 등장하는 적

놀(ノール)
■훔치다 : 에테르, 피닉스의 깃털, 하이포션
■특성 : 사파이어를 얻을 수 있으며 방어력이 높다.

요츄(ヤチュー)
■훔치다 : 에테르, 피닉스의 깃털, 하이포션
■특성 : HP가 상당히 높으며 가끔 슬로우를 사용한다. 불에 약하다.

트롤(トロール)
■훔치다 : 텐트, 원석
■특성 : 물리공격을 카운터한다.

콘데야 파타로 돌아오면 마을 뒤쪽의 성지로 가기 위해 정보를 모아야 한다. 우선 길을 막고 있는 드워프들과 이야기하여 '신 앞의 의식'에 대한 정보를 입수한 후에 신주 카츠미를 만나자. 그는 성지로 들어가는 것은 남자와 여자가 결혼식 같은 신 앞의 의식을 치른 후 신혼여행처럼 성지로 여행을 떠나는 것이라 한다. 이에 대거는 지탄의 예상을 뒤엎고 가볍게 결혼의 의식을 허락해 버린다.


이 사람이 신주이다

결혼식이 끝나면 마을을 돌며 사람들에게 인사를 하러 다니게 되는데, 이때 비비와 쿠이나가 자신들은 어떻게 해야 하나며 끼어든다.


대거는 도대체 무슨 생각으로…

A 쌍둥이에게 인사를 하고 온 후 생각하지
B 너희들도 식을 올리는 게 어때?

ATE 둘의 출발

비비 : ….
카츠미 : 힘을 합쳐 고난을 헤쳐나가고….
쿠이나 : ….
카츠미 : 지혜를 모아 길을 열어… 이자들에게 하늘의 축복이 있기를!
쿠이나 : 나… 행복하다해….
비비 : 나, 나도….
??? : 도둑이야!

ATE가 끝나면 지탄과 대거는 마을을 빠져나가게 되고, 이때 에코로 보이는 음식 도둑이 도망친다. 그 후 결혼식을 마친 비비와 쿠이나도 합류하게 되어, 일행은 성지를 향해 떠나게 된다.

지탄 : 얼레…?
모그리 : 쿠포포!
여자아이 : 모그, 빨리 빨리! 서두르지 않으면 잡혀버려!
모그 : 쿠포!
여자아이 : 응? 왜 그래 모그?
모그 : 도, 도망….
여자아이 : 이, 이봐, 기다려! 도망치지마 모그~ 하아, 이런 곳에 걸리다니…. 믿고있던 모그에게도 배신당하고, 여기서 쓸쓸하게 죽어 가는구나…. 모그녀석… 죽으면 귀신이 되어서 나타날 테니까! 아아, 환영인가? 뿔이 없는 사람들까지 보여…. 게다가 꼬리까지 달려 있고…. 응? 꺄아! 살려줘~! 아, 안돼, 나를 먹어버리다니! 그리고, 분명 맛도 없을 꺼야! 분명해! 응, 분명 그럴 거야!
지탄 : 맛없을 거래, 쿠이나.
쿠이나 : 그렇다해… 그거 아쉽다해…. 그러고 보니 방금 전의 모그리, 본적 없는 색이었다해…. 그럼 난 방금 전의 작은 모그리를 먹으러 간다해.
여자아이 : 그, 그것도 안돼! 꺄아!
지탄 : 자….
여자아이 : …고, 고마워.
대거 : 괜찮아?
여자아이 : 괜찮아.
대거 : 다친 데는 없어?
여자아이 : 괜찮다면 괜찮은 거야! 저기 파란 옷을 입은 애처럼 어린애가 아니니까 말야!
비비 : 하, 하지만 너도… 나하고 그다지 다를 게 없는 것 같은데….
여자아이 : 그, 그런 실례를! 그리고 너라니! 제대로 된 이름정도는… 에코라는 훌륭한 이름이 있단 말이야! 그리고 숙녀의 이름을 들을 때는 자신부터 이름을 말하는 게 예의라구!
비비 : 네가 맘대로 먼저 말했는….
에코 : 뭐라고?
비비 : ….
대거 : 나는 대거… 그리고 이 아이는 비비야.
에코 : 흐응… 그럼 당신은?
지탄 : 난 지탄이야.
에코 : 그래, 지탄이구나… 그래그래.
지탄 : 그런데 그 에코씨께서는 어째서 도둑질 따윌 하고 있는 거지?
에코 : …배가 … 고파서.
지탄 : 하하, 그거 참 훌륭한 이유야… 마치 쿠이나처럼…. 얼레? 그런데 그 녀석 정말로 모그리를 따라간 건가?
에코 : 어, 어떡하지. 모그가 먹혀 버릴 거야.
대거 : 설마 쿠이나가 모그리를 먹지는 않을 거라고 생각되는데…. 저 에코의 집은 이 근처야?
에코 : 응, 저어쪽. 아마도 모그는 먼저 돌아갔을 거야….
대거 : 저, 이 아이를 집까지 데려다 주죠?
지탄 : 예, 예… 사랑하는 부인의 명령이라면 무엇이라도….
에코 : 에? 둘이 결혼한 거야?
지탄 : 아, 방금 전에….
대거 : 아니에요. 단지 친구일 뿐.
지탄 : …친구까지는 승격했군….
에코 : 글쿠나, 그럼 에코도 친구가 되어 줄게!
지탄 : 이런… 그럼 친구 집까지 가 볼까?


에코의 첫 등장

이제 산길을 통과해야 한다. 돌아다니다 보면 2개의 석판을 모을 수 있을 것이다. 안쪽으로 진행하면 스틸츠킨과 스즈나가 있는데, 이곳에서 왼쪽으로 가면 보스인 힐기가스와 싸울 수 있다.


이런 곳을 조사하면 석판이 나온다

모그넷

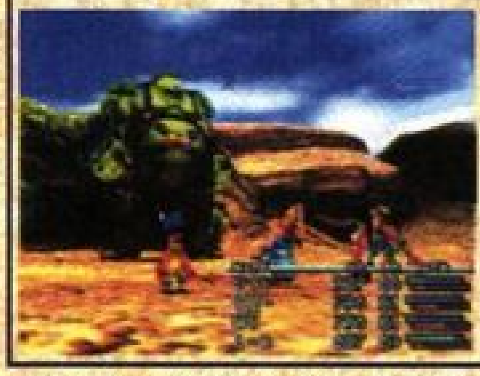
모그노신으로부터 스즈나에게

모그노신이 콘데아 파타에 살게된 이후 벌써 반년이 지났다쿠포… 콘데아 파타의 음식은 맛있고, 사람들도 좋은 사람들 뿐이다쿠포….

하지만… 하지만… 아직도 익숙해지지 않는 것이 바로 "라리호"라는 인사다 쿠포.

이상하게도 "라리쿠포!"가 되어버린다쿠포….

BOSS 힐기가스 (ヒルギガース)



HP : 8000, AP : 9, 속성 : 토, 약점 : 없음

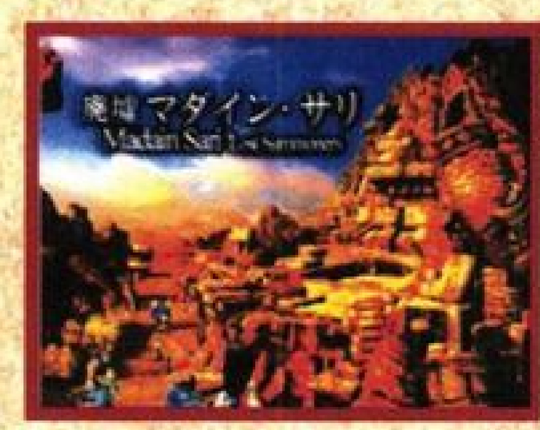
훔치기 : 피닉스의 꼬리, 미스릴 포크, 요정의 파이프

보통은 300정도의 데미지를 주는 물리공격을 사용하지만, 가끔 지진공격을 한다. 그러므로 항상 레비테트를 걸어 두는 것이 좋다. 특별한 약점은 없지만 비비의 마법이면 2000정도의 데미지를 줄 수 있다. 빈사상태가 되면 케알가를 한번 사용한다.

힐기가스를 물리친 후에는 나머지 2개의 석판을 모아 모그리가 있던 곳의 오른쪽으로 가서 4개의 석판을 모두 사용하면 문스톤을 입수할 수 있다. 이제 힐기가스를 없앤 곳에서 오른쪽 위로 가면 에코가 살고 있는 마다인 사리로 갈 수 있다.

폐허 마다인 사리

Madain Sari Lost Summoners



입수 아이템

별자리 리브라, 텐트, 원석, 킬리만자로 커피

새로 등장하는 적

브레이저비틀 (ブレイザービートル)

■훔치다 : 에텔, 피닉스의 깃털, 하이포션

■특성 : 빌레베기에 약하며 그다지 위협적이지 않다.

에코 : 지탄! 이곳이 에코가 살고 있는 마다인 · 사리야!

지탄 : 이곳이…? (바위 산일 뿐이잖아) 대거?

대거 : 무슨 일이 있었던 것일까…? 마치… 폐허같아…

에코 : 모챠! 모코! 치모모! 모넬! 모리슨! 모그는 없는거야? 설마… 정말로 잡아먹힌 거야!? 모그~!

모그 : 쿠, 쿠포… 쿠포포…

에코 : 아니, 화나지 않았어… 알았지? 앞으로 에코를 버리고 가면 안되는거야!

모그 : 쿠포!

에코 : 지탄, 따라와~!

에코 : 모그는 에코와 함께!

모그 : 쿠포!

에코 : 알겠지! 항상 있던 그대로야!

모그 : 쿠포!

지탄 : 방금의 작은 모그리… 에코의 옷 속으로 들어간거야!?

에코 : 모그야! 에코랑 항상 같이 지내!

모그 : 쿠포!

에코 : 자, 지탄은 여기 앉아. 에코는 지탄에게 흥미가 있어….

지탄 : 나도 에코에게 흥미가 있지. 예를 들면 소환수라던가….

에코 : 지탄은 어디 사람이야? 지탄 나이는 몇 살이야? 지탄은 무슨 일을 해? 지탄은 어디로 가려고 한거야?

지탄 : 아니, 그런 것보다는….

에코 : 지탄은 어떤 먹을걸 좋아해? 지탄은….

에코 : 지탄 같은 사람 처음이야….

지탄 : 대거? 왜 그래? 아까부터 가만히….

대거 : 아무 것도 아니에요.

지탄 : 열이라도 있는 거 아냐?

대거 : 꺄아!

지탄 : 그건 아닌 것 같고, 설마 질투하고 있는 거야?

대거 : 어째서 내가?

에코 : 지탄하고 대거는 정말로 보통의 친구인 거야? 왠지 그것뿐만이 아닌 것 같은데….

지탄 : 그래… 보통의 친구는 아니지.

에코 : 둘은 뭐야? 어떤 관계야?

지탄 : "동료"라는 거지.

에코 : 동료….

지탄 : 그래, 비비도 동료… 얼래? …비비?

에코 : 에코와, 모그나 다른 모그리들과의 관계 같은 거야?

지탄 : 뭐, 그 정도지.

모챠 : 정리했다, 쿠포!

에코 : 모챠, 고마워! 바로 갈게! 지탄! 에코 지금부터 요리할 테니까 반드시 먹으러 와야해!

지탄 : …아직 둘을 이야기도 있으니까 먹으러 갈까?

대거 : 그래요….



지탄에게 관심을 보이는 에코

에코 : 조금 있다가 부를 테니까, 이 근처에 있어야 해!

이제 돌아다니며 ATE를 모두 보도록 하자.

ATE 비비의 기분

비비 : …288호씨는 죽는다는 것을 내가 알고 있다고 했어…. 하지만 그건, 멈추는 것과 죽는 것이 다르다고 생각하는 것 뿐이야…. 사실은 죽는 것도, 사는 것도 잘… 모르겠어. 어딘가에서 와서… 어디론가 돌아가는 것 같은… 만약 그것이 사는 것이라면… 나는 어디에서 왔을까? 어디로… 가는 것일까… 왠지, 몸이 떨려… 뭘까? 이 기분….

ATE 대거의 기분

대거 : 소환사의 마을… 오래 전 책에서 본 적이 있는 소환수를 조종하는 힘을 가진 일족… 소환수…. 내 자신 속에 소환수가 있다는 것을 들어도, 전혀 기쁘지 않았어…. 소환수가 있었기 때문에 어머님은 나를 잡아 전쟁을 위해 이용하려 했어…. 어머니를 유혹하기 위해 쿠자에게 이용당하는 소환수라면 필요없어, 라고 생각한 적도 있어…. 하지만… 그것을 빼앗겼을 때, 나의 소중한 무언가를 잃었다는 기분이 들었어…. 왜일까? 이곳에 서 있으면 그런 것을 생각하게 돼 버려. 이 바람, 이 배경… 마음속에 넘쳐흐르는 듯한 이 기분은 뭐지?



ATE 에코의 기분

에코 : 청소해줘서 고마워! 방이 정말 깨끗해졌어! 저 정도면 지탄을 방으로 불러도 부끄럽지 않아. 하지만 지금부터가 진짜야! 에코가 보니까 지탄과 대거는 아직 '좋아좋아' 상태가 아냐. 어느 쪽이냐면, 대거가 둔해서 둘의 사이가 진전되지 않은 것 같은 느낌! 즉, 지금이라면 에코가 끼어들 틈이 충분히 있다는 거야! 맛있는 요리를 지탄에게 먹여 주어서, 매일 먹고 싶다고 생각하게 만들 거야!

모차 : 그렇군~ 잘 된다면 잘 될지도.

모넬 : 하지만, 에코의 요리는 자주 실패할 때가 있다쿠포. 특히 지금은 모아둔 게 적기 때문에….

에코 : 물론 알고 있어. 하지만 실패하고 싶지는 않아! 그러니까 도와줄 거지?

모차 : 예!

치모모 : 크푸푸.

모넬 : 졸리다쿠포~~.

에코 : 도와! 그래서 에코가 잘 만드는 알밤고구마 스튜를 만들까 해!

모넬 : 그, 그건 맛있다 해~.

모차 : 하지만 요 전에는 머리에서 기억이 지워지지 않을 정도로 맛없었어….

에코 : 스튜 뿐이라… 그래, 또 한가지 정도 더 있으면 좋을 것 같은데….

치모모 : 물고기는 어때쿠포? 물고기는 굽기만 해도 맛있어쿠포.

에코 : …그거 맛있을 것 같은데! 응 메뉴는 '알밤고구마 스튜', '생선구이'의 두 개야! 그럼… 낚시는 누구에게 부탁할까? 알밤고구마를 캐오는 건?

- A 치모모(チモモ)
- B 모차(モチャ)
- C 모넬(モーネル)

에코 : 자 시작!

에코 : …할아버지, 이제 혼자는 외로워요. 그러니까… 지켜봐 주세요.

에코의 집으로 들어가려 하면 모그리들이 지탄을 막는다. 이 이벤트를 본 후 다시 중앙으로 돌아오면 ATE가 계속된다.

ATE 에코의 주방

에코 : 그러니까, 몇 인분을 만들어야 하는 거지? 지탄에, 에코에, 비비라고 했나? 그 어두운 남자아이하고… 역시 대거 것도 만들어야겠지…. 그리고 모두들, 모그, 모코, 모차, 치모모, 모넬, 모리슨! 지금 말한 수만큼 냄비에 물을 붓고 부뚜막에 올려둬! 에코는 재료를 준비할 테니까!

- A 몇 인분을 부어야 하나?

모차 : 쿠포!

에코 : 아알밤 고구마~ 폭탄호박~ 나아무열매~ 나무열매~ 참, 콘데아 파타에서 받

- A 넣는다
- B 넣지 않는다

아낸 산부리벌레는 어떻게 할까?

에코 : 고마워~ 그럼 만들어야지~ 설탕을 좋좋~ 소금을 팍팍~ 고구마, 고구마~ 폭탄호박~ 그리고 소금 팍팍~ 나아무 열매, 나무나무열매~.

치모모 : 잡았다쿠포! 에? 이상하게 무겁다쿠포!

- A 그냥 보내고 다음을 기다리라고 한다
- B 모차에게 냄비를 맞기고 도와주러 간다

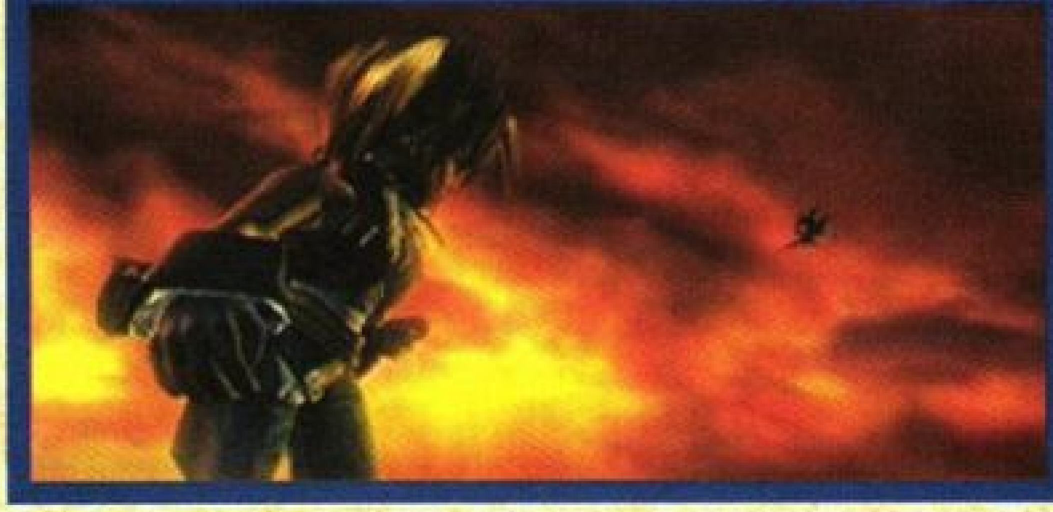
에코 : 괜찮아?

에코 : 치모모! 왠지 이상하니까 그건 그냥 두고 다른걸 잡아!

치모모 : 알았다 쿠포!

에코 : 이상한데… 평소 같으면 벌써 끓었어야 하는데… 어떻게 된 거지….





이제 오른쪽 위에 있는 소환벽으로 가서 모그리와 이야기 한 후 대거를 데리고 소환벽으로 가자.

모리슨 : 소환사 일족의 모두가 소환마법을 연구하여 발견한 소환수를 벽에 그린 이것이 바로 소환벽입니다.

대거 : 모두 실존하는 소환수인가요?

모리스 : 쿠포, 이곳은 소환사 일족의 성지라 불리는 곳입니다쿠포. 에코아가씨는 매일 여기서 선조에게의 기원을 드리고 이 소환로에 향을 피우고 있습니다쿠포.

대거 : 이건 뭘까? 이건… 아트모스야. …바하무트.

지탄 : 왜 그래 대거?

대거 : 난….

지탄 : 분명 되찾을 수 있을 거야.

대거 : …나, 조금 더 보고 싶어….

지탄 : 알았어.

ATE 에코의 주방 · 계속

에코 : 이상한데… 평소 같으면 벌써 끓었어야 하는데… 역시 불이 세지 않아서 그래. 하지만 이 부뚜막에선 더 이상…. 응? 비비가 어쨌다고? 그래, 그 아이 흑마법을 사용할 수 있지! 불의 마법으로 도와줄 수 있을 거야! 남은 건… 맛있는 고기가 잡히면 좋을 텐데….

쿠이나 : 맛있어 보이는 고기가 많이 있다 해! 고기를 자꾸자꾸 잡아라해.

에코 : 살도 희고, 머리고 희고, 이상한 모습에… 당신이 지탄이 말했던 쿠자란 사람이군!

이제 에코의 집에 가면 이벤트가 계속된다.

지탄 : 이거 맛있어 보이는데!

에코 : 아, 지탄, 어서 와요! 자 어서.

지탄 : 많이 만들었군….

에코 : 비비가 조금 도와주었어요!

비비 : 헤헤~.

지탄 : 그럼 먹을까?

에코 : 어때?

지탄 : 이 스튜 맛있어! 고기도 잘 구워지고, 살도 많아서, 어쨌든 맛있어! 그런데 에코, 다른 소환사는 어디 있지? 한 명도 보이지 않는데…. 설마 지하에 있다고 하는 건 아니겠지?

에코 : 지하? 응 그래, 모두 지면 아래에 잠들어 있어.

지탄 : 에?

에코 : 에코가 일족의 마지막이니까, 1년 전 할아버지가 죽은 후부터 계속 모그들하고 살아 왔어.

대거 : 그런….

에코 : 신경쓰지 않아도 돼! 전혀 외롭거나 하진 않으니까! 에코가 태어나기 4년 전, 그러니까 10년 전? 마을에 천재지변이 일어나서, 살아남은 사람도 무사히 지낼 수 없었어. 하지만 에코는 그 속에서도 서로 사랑하여 가정을 가진 아빠하고 엄마 사이에 태어났어… 라고는 하지만, 어릴 적에 죽어서 얼굴도 기억나지 않아.

지탄 : 그렇군….

에코 : '빛나는 미소녀'란 말, 에코를 위해 있다고 생각하지 않아?

지탄 : ?

에코 : 지금까지 에코가 마을에 남아있던 이유, 그것은 지탄, 당신이라는 유성을 만나기 위해… 당신은 단 한번의 반짝임으로 나를….

대거 : …그건 에이본 경의 연극 '별에 기도를'의 대사인데?

에코 : 어째서 알고 있지!? 쳇!

지탄 : (…어째서 이렇게 멀리 떨어진 땅의 에코가 알고 있는 거지…?)

3인 : 잘먹었어.

에코 : 어, 어때? 매일 먹고싶어지지 않아?

지탄 : 뭐, 그건 그만두고, 그 외에도 에코에게 듣고싶은 게 있는데….

에코 : 그만두고? 정말, 정말 너무해! 지탄, 테이블을 치울 테니까 도구 들고 와!

에코 : …대거뿐만 아니라, 지탄도 둔했어. 그러니 저 둘이 진전이 없었지…. 하지만 에코에게 있어선 럭키란 말이지!

지탄 : 내 얼굴에 뭐라도?

에코 : 아냐, 고마워, 지탄, 거기 놔줘.

지탄 : 저, 이파의 나무에 대해 알고있는 게 있으면 가르쳐 주지 않을래?

에코 : 이파의 나무가 왜?

지탄 : 우리들은 거기로 가고 있어.

에코 : …소환수로 봉인했기 때문에 들어갈 수 없다고 생각되는데?

지탄 : 했다? 했다는 건 에코가 봉인한 거야?

에코 : 조금 다르지만…. (…그런 쪽은 눈치가 빠르네.) 에코가 태어나기 전 이야기인데, 소환에 실패한 소환수를 이파의 나무에 봉인하고 있는 것 같아…. 실패한 소환수를 그 땅에 봉인하는 것이 인습이라고.

지탄 : 소환에 실패한 소환수….

에코 : 하지만 봉인을 위해 다른 소환수의 힘을 쓰고 있어. 봉인된 것은 그 정도로 강력한 소환수였다는 거지.

지탄 : 소환수로….

지탄은 에코에게 그 봉인을 풀어달라고 하지만 에코는 들어주지 않는다. 이제 밖으로 나가려 하면 모그리가 나타나 하루를 쉬게 된다. 그리고 그날 밤 지탄과 비비의 이야기를 듣고 에코 역시 지탄을 따라갈 것을 결심한다.



이파, 모태의 나무

Iifa, The Ancient Tree of Life

입수 아이템

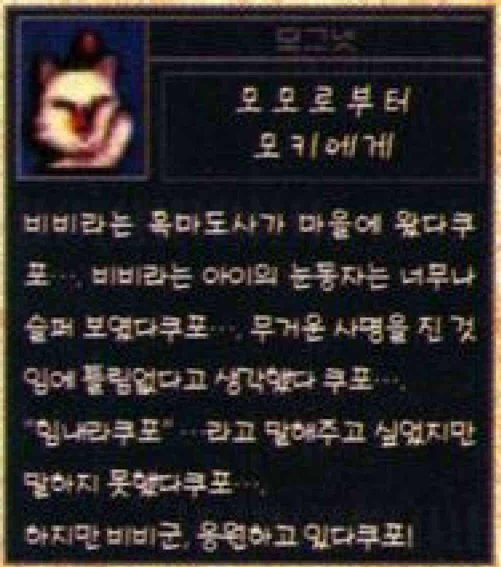
피닉스의 꼬리, 하이포션, 에텔, 라미아의 피리, 만능약, 에릭서, 브리건다인

새로 등장하는 적

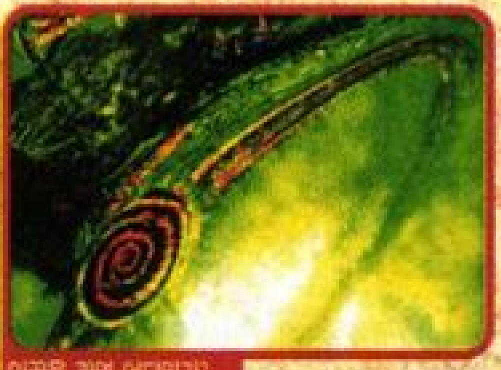
스트로퍼(ストローパー)
- ■훔치다 : 피닉스의 깃털, 피닉스의 꼬리, 페리도트, 금 비늘
- ■특성 : 서서히 석화와 전체공격인 숨기를 사용한다.

좀비(ゾンビ)
- ■훔치다 : 에텔, 텐트, 부적
- ■특성 : 죽음의 룰렛을 사용하며 녹다운 자폭하는 경우도 있다.

드래곤 좀비(ドラゴンゾンビ)
- ■훔치다 : 에텔, 하이포션, 부적
- ■특성 : 거울에 옹나듯 레벨5 데스를 쓴다. 레벨5 데스는 리닝 가능.



아래쪽으로 계속 내려오다 보면 나무가 살아있는 곳에 도착하게 되고, 이곳에서 거대한 잎을 타고 계속 내려가게 된다. 잎을 탄 이후에는 2번의 강제전투가 일어난다. 최하층에 내려온 후 왼쪽 아래를 조사하면 이벤트가 계속되고, 안개를 만들어 내는 소울케이지를 만나게 된다.


이곳은 과연 어디인가?

대거 : 안개가 있어…!
지탄 : 이곳이 안개의 원천이라는게 사실인가 보군…
에코 : 왜 그래?
비비 : 괘, 괜찮아…
지탄 : 우왓! 뭐지? 방금 그건?
에코 : 그것이 바로 봉인이야. 상처는 없는 것 같은데… 괜찮아?
지탄 : 응. 아프지 않았어. 으음…

- A 다시 한번 두드린다
- B 몸으로 부딪혀 본다
- C 에코에게 물어본다

지탄 : 땅을 파고 들어가면 안되나? 역시, 콘데아·파타의 녀석들이 성스러운 장소라고 생각하는것도 당연한 것 같군. 이 봉인은 소환수의 힘으로 되어 있는거지? 그래, 굉장해… 그런데 어떻게 해제하지?
에코 : 소환수에게 "돌아와줘" 라고 기원하는 거야. 소환사는 머리에 달린 뿔로 소환수나 동물의 기분을 알수 있는 능력이 있어. 자, 이것으로 부른다는거야. 잘 봐!

이제 루비를 입수하게 되고 내부로 들어갈 수 있게 된다. 나무의 내부는 그렇게 복잡하지 않다. 계속해서 진행하다 보면 모그리가 나오고, 이곳을 지나면 이상한 모양이 있는 곳으로 나오게 되는데 3번째 선택 'ヌ－コに聞く'를 선택하면 이벤트가 계속된다.

???? : 쿠자가 아니었군…
비비 : 뭐지, 이건? 머릿속에 목소리가 들려와!
지탄 : 방금 쿠자라고 했나? 녀석은 어디 있나!?
???? : 모른다
비비 : 이곳에서 도대체 무엇을 하고 있는 거지!?
지탄 : 안개를 만들어 내고 있는건 네녀석이냐!?
???? : 만들어 내는게 아니야… 안개는 정제되고 남은 찌꺼기. 뿌리를 통해 폐기되는 쓰레기와 같은것
비비 : …쓰레기?
대거 : 대륙을 지나는 뿌리를 통해 보내지고 있다는 건가요!?
지탄 : 도대체 무엇을 위해서지!? 어째서 그런 방법을 쓰면서까지…
???? : 전쟁본능을 유발시키는 안개에 의해 그 대륙을 찌꺼기로 감싸고… 그 대륙의 지배자를 싸우게 하고… 그 대륙의 문명을 멸망시키기 위해, 쿠자는 찌꺼기을 단순한 수단으로 이용하는 것에 지나지 않아.
지탄 : 단순한 수단!? 쿠자는 대체 무슨!?
???? : 쿠자는 찌꺼기를 이용해 병기를 만들지… 그래, 너 같은..



비비 : !?
에코 : 잠깐! 그게 누굴 보고 하는 말이지!?
지탄 : 잠깐, 에코! 쿠자가 만든 병기라는 건…
???? : 쿠자는 그것을 "흑마도사"라고 이름 붙였지… 안개로 만들어진 암흑의 생명체.
지탄 : !?
대거 : 그럼 다리 마을의 공장은 역시…
???? : 나를 없애면 안개가 멈춘다. 그것은 거기 있는 인형같은 병기가 다시는 만들어 질수 없다는 것 을 의미하지. 대답해라, 인형이여. 너는 자신의 출생을 부정하는가?
지탄 : 이 자식! 잘도 그런 소리를…
비비 : … 만들게 할 수는 없어…
대거 : 비비?
비비 : 더 이상 사람을 죽이는 도구따위가 만들어져서는 안돼! 만들지 못하게 하지 않으면 안돼!!
에코 : 잘 말했어, 비비!! 왠지 어려운 말이긴 하지만, 이 녀석을 없애버리면 되는 거지!?
지탄 : 좋아! 해보자! 쿠자가 놀라게 말야!
???? : 내가 만들어 진지 일천년. 끝은 있어도 지금은 아니야. 나를 멈추게 할 수는 없지. 없애는 것은 무의미하다.

BOSS 더 소울케이지 (ザ・ソウルケージ)



HP : 10000, AP : 9, 속성 : 없음, 약점 : 화염, 훔치기 : 오크 스태프, 마술사의 옷, 브리건다인

전투 시작과 동시에 레벨5 데스를 건다. 그러므로 큰 잎을 타기 전에 레벨을 조정해 두는 것이 좋다. 화염에 약하지만 화염공격을 받으면 강력한 기술로 반격하므로 주의하자. 주로 전체공격을 사용하므로 오토포션 같은 어빌리티를 장비해 두면 좋다.

: 굉장히 조용해졌어… 왠지 이파의 나무가 아름다워 보여… 이제 지탄들이 살고 있는 안개의 대륙도 맑아졌겠구나?
지탄 : 뿌리를 없애버렸으니까, 이제 쿠자가 어떻게 나올지… 비비?
비비 : 지탄… 나… 잘 한걸까? 아까 우리 흑마도사들이 안개로부터 만들어졌다고 하는걸 들었지? 그 전까지는 언제든 전쟁을 위해 우리가 만들어 졌다는 걸 생각할때마다… 난, 누가 뭐라고 해도 그런건 싫다고 생각했어… 하지만, 이제… 흑마도사들은 더이상 늘어나지 않아… 나, 모두에게… 미움을 받게 될 것 같다는 생각이 들어.
에코 : 그런일은 없을거야! 알았어? 자신의 마음에 거짓말을 하면 안돼. 그런 거짓말을 하는건 너의 친구들을 생각하지 않는다는 거야!
비비 : 그럴… 까? 이해해… 줄까?
에코 : 친구잖아! 괜찮은게 당연한 거 아냐? 응? 왜그래, 모그? 모코!
모코 : 에코!!
에코 : 어째서 이런곳까지? 뭐, 뭐? 뭐라고? 거짓말! 알았어, 곧 돌아갈께!
모코 : 그럼, 먼저 돌아가서 모두에게 이야기 해 둘께쿠포!
에코 : 지탄들은 여기서 쿠자를 기다릴꺼지? 에코는 마을로 돌아갈거야!
지탄 : 잠깐, 에코, 도대체 무슨 일이야!?
에코 : 마을의 소중한 보물을 도둑 맞았어!
대거 : 지탄…!
지탄 : 에코, 우리들도 가겠어.
에코 : 그러면 좋겠지만, 쿠자는 어떻게 하고?
지탄 : 마다인·사리까지는 그리 멀지 않으니까, 빨리 갔다오면 돼.


안개가 걷힌다

마다인 사리

입수 아이템
서바이벌 베스트, 피닉스의 꼬리, 익스플로더, 에테서, 추억의 이어링

구입가능 장비(모그샵)
대거, 메이지 매셔, 미스릴 대거, 그라디우스, 포이즌 너클, 마르티나 라켓, 고행의 피리, 원월륜, 마법의 팔찌, 라미아의 티아라, 사슴뿔모자, 어다민 베스트, 마술사의 옷, 서바이벌 베스트

마다인 사리에 도착하면 에코가 먼저 안으로 들어간다. 그녀를 따라 그녀의 집에 있는 창고로 가면 이벤트가 계속된다. 중요한 보물이 사라진 것을 알게 된 에코는 기도를 드려야겠다며 소환벽으로 가게 되지만 비명소리가 들려오고, 비비가 들어와 포실 루에서 보았던 라니가 이곳에 와있다는 이야기를 해준다. 소환벽으로 들어가기 전에 모그리들과 이야기하면 회복을 할 수 있고 몇 가지 아이템도 얻을 수 있다. 라니는 에코를 인질로 대거의 펜던트를 요구하고, 펜던트를 넘겨주려는 순간, 불꽃같은 머리의 남자가 나타나 에코를 구해준다. 하지만 그는 비겁한 수를 쓰지 않고 싸우고 싶어했을 뿐, 그리하여 라니는 도망치고, 지탄과 남자의 1: 1 대결이 펼쳐진다.



미녀 헌터 라니의 재등장!

BOSS 불꽃같은 머리의 남자 (焔色の髪の男)



HP : 9000, AP : 9, 속성 : 없음.
약점 : 없음, 훔치기 : 에텔, 포이즌 너클

멀리 떨어져 있을 때는 공격이 통하지 않는다. 회복만 신경쓰면 간단히 없앨 수 있다.

결국 남자는 지탄에게 패배하게 되지만 지탄은 그를 살려주게 되고 보물을 되돌려 받게 된다. 이제 다시 에코의 집으로 가서 그녀를 만나자. 이벤트가 끝나면 이번엔 대거가 사라지는데, 집밖으로 나와서 !를 조사하면 대거의 노래를 들을 수 있다.

대거 : 지탄…

지탄 : 신경 쓰지 말고 노래해. 대거와 나만의 노래, 이니까…. 그것보다 이런 곳을 잘도 찾았네? 대거, 도둑질에 소질이 있어! 나와 함께 팀을 짜지 않을래? 이름하여 '부부단'!

대거 : …소질이야 어쨌든, 그 이름은 어떻게 좀 해줘요….

지탄 : 뭐라고 할까, 요즘의 대거는 꽤 괜찮아 진 것 같아.

대거 : …그렇다면 지탄덕분이죠.

지탄 : 그렇지 않아… 대거가 그렇게 되려 했기 때문이야.

대거 : …아니, 지탄이 함께 있어주었기 때문이에요. 나 혼자였다면 외측의 대륙은커녕, 린드블룸에도 가지 못했을 거라 생각해요…. 내가 했던 일은 전부 헛수고였어요…. 어머님을 막을 수 없었어요…. 포기할까도 했어요…. 하지만 지탄이 있어 주어서…. 아니, 지탄뿐만이 아니라.

지탄 : 그래… 이파에서는 비비나 에코도, 대륙을 떠날 때는 쿠이나도… 프레이야나 스타이너 아저씨, 적이었던 베아트릭스….

대거 : 잊을 수 없어요…. 모두들 무사할 거라고 믿어요. 하지만… 때때로 불안하게 되요…. 나… 나를 도와준 모두의 기대를 저버리지 않을 수 있을까….

지탄 : …그렇게 무겁게 생각하지 않아도 된다고 생각해.

대거 : 하지만!

지탄 : 모두들, 대거에게 책임감을 느끼게 하고 싶다고 생각하지 않아…. 대거를 위한 것뿐만이 아니야. 모두들 자신의 길을 선택했을 뿐이야.

대거 : 자신이… 지탄은?

지탄 : 응?

대거 : 어째서 함께 와 준거죠?

지탄 : 그건… 이프센이 말했던 대사야.

대거 : 이프센…?

지탄 : 이프센이란, 정말로 있었던 모험가로써, 그 모험이야기를 소재로 쓴 연극이었다고 생각돼…. 자 이런 이야기야….

지탄 : 이프센과 코린이라는 두 명의 친구가 있었어. 둘은 트레노의 저택에서 일을 했지. 어느 날 이프센에게 편지가 도착해. 하지만 그 편지는 비에 젖었는지 전혀 읽을 수 없었어. 겨우 읽을 수 있었던 것이 '집으로 돌아와'라는 것. 지금은 비공정이 있으니까 이동이 쉬웠지만 그런 게 없었던 때의 이야기야. 왜인지도 모른 채, 이프센은 휴가를 얻어 여행준비를 하고 여행을 떠났어. 강을 넘고, 산을 넘어 '안개'를 넘는 여행. 몬스터들에게 습격 당하는 일이 있어도, 코린과 함께라면 어떻게든 견딜 수 있었어. 이렇게 수일이 지난 어느 날, 문득 이프센이 코린에게 물어 보았어. '넌 왜 가는 거지?'

대거 : 코린은 뭐라고 대답했어요?

지탄 : '네가 간다고 말했으니까'.

대거 : 지탄… 난….

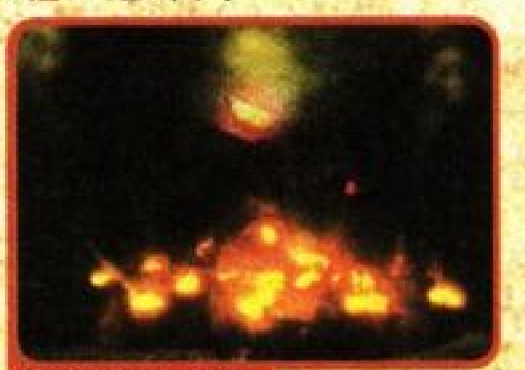
지탄 : …대거?

대거 : 저, 노래가… 들리지 않아요?

지탄 : 응? 이건 그 노래 아냐…?

대거 : 어째서… 누가 부르고 있지? !! …석양을 받은 소환벽이 불타오르는 것처럼 보여… 나, 이 풍경을 어디선가 본 기억이….

지탄 : 그럴 리가….


옛일을 기억해 내는 대거

지탄 : 대거! 정신차려!

지탄 : 비비는?

에코 : 자고 있어요.

지탄 : 이야기 해 주지 않을래?

대거 : 전, 어릴 적의 기억이 없어요. 단지 잊혀졌다고 생각하고 신경 쓴 적도 없었어요. 주변의 누구도, 어떤 말도 하지 않았으니까…. 알렉산드리아에서 길러진 것은 사실이에요. 하지만… 6살 때부터라고 생각해요.

지탄 : 6살부터? 그럼 그때까지는….

대거 : …그때까지 …6살까지는 이곳, 마다인 사리에서 자랐어요. 모두 기억난 것은 아니에요…. 안개에 쌓여있는 부분도 있어요. 단… 지금으로부터 10년 전 믿을 수 없을 정도의 거대한 회오리바람이 이 마을을 습격했어요. 그날까지는 기억해 냈어요. 그날, 나는… 진짜 어머니와 함께, 작은 배를 차고 마을을 떠났다고 생각해요…. 에코의 집 뒤에 작은 하구가 있죠? 그곳에 있는 배와 비슷한 형태의 배였어요. 그 작은 배에 지탄과 함께 탔을 때, 소환벽에서 들려 온 마을의 노래를 계기로 오래 전의 일을 기억해 냈어요….

지탄 : 그 노래는 마다인 사리의… 그래서 아무도 모르는 노래였군.

에코 : 어째서 대거는 알렉산드리아에서 살았던 거야? 어째서… 공주님이 된 거야? …어째서 소환사 일족의 뿔이 없는 거야?

대거 : …모르겠어. 하지만 토트 선생님이라면 알고 계실지도 몰라. 폭풍우가 친 후, 바다 위를 떠다니던 그때, 나를 보호하기 위해… 배에서 돌아가신 진정한 어머님에 대해서도 가르쳐 주실 지 몰라….

지탄 : (어머니라 생각했던 사람이 그렇지 않고, 기억해낸 진정한 어머니는 이미 이 세계에 없어…. 대거는 두 명의 어머니를 잃은 거야….)

대거 : 소환벽… 이곳에서 매일 기도를 드리고 있었어….

에코 : 대거도?

대거 : 에코도? 나, 기억해내서 다행이야….

에코 : 대거! 어서 돌아와요!

대거 : 돌아왔습니다….

에코 : 헤헤~.

대거 : 왜?

에코 : 혼자가 아니었어! 라고 생각했어. 좋아 결정했어! 에코, 지탄과 대거와 함께 가겠어! 할아버지와의 약속을 어기는 거지만… 에코는 그러고 싶어! 그리고 할아버진 말했어, '언제나 솔직하게 살아야 한다'라고!

대거 : 앞으로의 일은 알 수 없지만, 지탄, 나는 이 대륙에 온 목적을 달성하고 싶어.

지탄 : 물론 나도야! 함께 가자!

에코 : 저, 대거… 함께 기도 드리고 가자!

대거 : 응…!

이렇게 해서 다음날 4명은 아파의 나무를 향하려 한다. 이때 어제의 그 남자가 다시 찾아와 지탄에게 자신을 죽이지 않은 이유에 대해 물어보고, 지탄은 그것을 알고 싶다면 자신들과 함께 행동하자고 하여 사라만다가 파티에 합류하게 된다.


보물을 되찾은 지탄일행

이파의 나무

새로 등장하는 적

안개의 마수(霧の魔獣)

■훔치다 : 하이포션, 원석

■특성 : 신성 속성에 약하며 수면 공격을 하므로 수면 방어를 장비해 두자

이파의 나무에 들어가면 쿠자가 나타난다.

쿠자 : 드디어 이날이 왔다! 이 내가, 원하는 나를 손에 넣어, 지금까지의 가면을 벗어던질 날이…. 이파의 나무가 해방된 것 같지만 이제부터의 나에게는 관계없는 일! 이미 되돌리기에는 모자란 작은 일… 후후후… 왜일까? 이파가 오늘은 아름답게 보여… 별과 함께 살아가는 모체의 나무에 걸맞은 아름다움이야. …결정했어 은룡. 이파의 줄기를 관람석으로 하지. 그곳이라면 끼어드는 역할의 방해꾼도 들어오지 못할 테니까 말야.


다시 나타난 쿠자

나무를 오르다 보면 절벽이 나오지만 사라만다와 지탄에 의해 절벽을 오르게 된다.

쿠자 : …힘이 없는 자는 힘이 있는 자에 의해 자유를 빼앗긴다. 그것은 강자의 논리. 그리고 살아남은 자가 강자인 것은 자연의 순리. 그래서 내겐 힘이 필요했어. 그리고 녀석들조차 두려워하는 힘의 존재를 알게 되었어…. 그래… 10년도 전의 일이지…. 결코 짧은 시간은 아니었어…. 하지만 그 힘을 손에 넣을 준비가 다된 지금… 그래. 혼의 흥분을 느낄 수 있어…! 여기까지 왔군. 뭐 좋아… 그 추녀가 나타나기 전에 조연을 상대하는 것도 좋은 여흥이지.

지탄 : 고마워, 사라만다.

사라만다 : …빚은 갚았어. 너희들의 실력을 보지….

- A 멤버교체
- B 메뉴
- C 준비완료

대거 : 저것이 쿠자….

비비 : 쿠자… 흑마도사를 만든 사람….

에코 : 지탄에게 나쁜 녀석이라면 에코에게도 나쁜 녀석!

지탄 : 좋아. 가자!

다음날 4명은 이파의 나무를 향하려 한다. 이때 어제의 그 남자가 다시 찾아와 지탄에게 자신을 죽이지 않은 이유에 대해 물어보고, 지탄은 그것을 알고 싶다면 자신들과 함께 행동하자고 하여 사라만다가 파티에 합류하게 된다.

대거 : 당신이 쿠자군요? 나는… 가넷 틸 알렉산드로스. 당신에게 듣고 싶은 말이 있습니다. 알렉산드리아여왕을 속여 안개의 대륙 전토를 전쟁으로….

쿠자 : …전쟁이 일어나게 한 그림자가, 이 내가 아니냐고 묻고 있는 거지?

비비 : 모두를… 흑마도사를 만들어 전쟁의 도구로 한 것도!?

쿠자 : 이거이거… 공주님은 혈기왕성한 인형을 가지고 있나 보군. 나에게 그런 힘 따위는 없어…. 단지 방법을 가르쳐 주었을 뿐. 혼을 잠재운, '안개'라는 스프에 양념을 넣었을 뿐…. 그리고 정성껏 만든 흑마법의 도구에 넣어서 데운 후에….

비비 : 그만둬!

쿠자 : 마지막까지 듣지 않겠어? 혼이 남긴 찌꺼기에서 만든 혼이 없는 인형을 만드는 법을 말야!

지탄 : …혼이 남긴 찌꺼기? '안개' 말인가?

쿠자 : 듣고싶지 않아라고 말할 줄 알았더니 이번에는 가르쳐 달라는 거야? 이런이런…. 하지만 너희들이 알기에는 아직 일러.

대거 : 당신은! 당신은 아무 것도 못 느끼나요? 많은 사람들의 생명을 빼앗고….

쿠자 : 말도 안되는 변명이야… 살기 위해 다른 생명을 빼앗는 건, 많던 적던 누구나 하는 거잖아? 많은 걸로 말하면 가넷 공주, 그건 그대의 엄마지. 모든 것을 손에 넣지 않으면 살아갈 의미가 없다고 하는 한없이 더럽혀진 마음을 가진 그대의 엄마 말이야! 전쟁이 나 때문에? 아니, 틀려, 틀려! 그거는 그대의 엄마 자신이 원한 행동! 나는 등뒤를 살짝 밀어 주었을 뿐이야!

대거 : …거짓말! 어머님은 상냥한 분이었어! 당신이 현혹한 거야!

쿠자 : 후후… 무대의 막이 오를 때가 된 것 같군! 잘됐어. 나의 작은 새여. 그대가 믿는 엄마의 본성을 보여주지! 제 1막 '추악한 욕망의 끝' 개막이야!

브라네 : 가하하하하! 쿠자 녀석, 쿠자 녀석! 드디어 이파의 나무에 나타난 것 같군! 남은 것은 네 녀석 뿐! 네 녀석만 쓰러트린다면 세계는 이 손안에! 크호호! 하지만 네 공적을 잊은 건 아냐. 최대의 힘을 가지고 갚아주지! 전 함대에 전달! 흑마도사 병은 가지고 있는 모든 마력을 사용해 주문을 외운다! 주문완료까지는 포격을 가하여 쿠자를 춤추게 하는 거야! 아낌없이 쏴라, 쏴라, 쏴버려!

상급 병 : 여왕폐하의 대명이다! 흑마도사 병은 가지고 있는 모든 마력을 사용해 주문을 외워라!


함대를 이끌고 나타난 브라네

대거 : 그런… 어째서….

쿠자 : 그대의 엄마는 대륙 하나만으로는 모자란 것 같아! 감동적일 정도로 추악하고 바보 같다고 생각하지 않아? 하지만 나의 기대대로야.

지탄 : 무슨 뜻이지?

쿠자 : 조연은 어차피 조연. 무대 밖에서 손가락을 깨물고 보고 있는 게 좋아.

지탄 : 못 가게 해주지!

쿠자 : …'안개'의 발생은 멈추었지만 동굴이나 숲 등에는 아직 남아 있겠지?

지탄 : 뭐라고?

쿠자 : 그러니까 몬스터를 만들어 낼 수 있는 거야! 나와라 안개의 마수여!

지탄일행이 안개의 마수와 싸우고 있는 동안 쿠자는 은룡을 타고 브라네의 함대로 향하고, 지탄은 사라만다의 말에 따라 우선 기다려 보자고 한다. 하지만 대거는 브라네를 구하기 위해 나무에 봉인된 소환수를 깨우기 위해 아래로 내려간다. 그녀를 따라 아래로 내려가도록 하자. 봉인된 소환수가 있는 곳까지 도착한 대거는 리바이어선의 봉인을 풀어 그 힘을 얻지만 리바이어선은 바다의 소환수기이게 브라네를 도울 수 없었다. 한편 쿠자의 마수에게 밀리기 시작한 브라네는 용왕 바하무트를 불러내 쿠자를 공격하고, 크자는 은룡을 타고 하늘로 올라간다.

쿠자 : 피다. 크크크크… 훌륭해, 바하무트! 기동력, 파괴력, 그 어느 것에도 최강의 이름이 어울려! 조금이라고는 하지만 내게 상처를 입히다니! 그리고 브라네, 생에 집착하는 네 녀석의 역할도 끝이다. 혼의 지옥에서 손을 깨물고 제 2막을 관람하는 게 좋아. 무엇보다도, 무대는 네 녀석의 고향이니까…. 그리고 종막. 무대는 가이아를 떠나… 이 손으로… 녀석을! 후후후… 모근 것이 나의 예정대로야.

'바하무트가 어째서 소환한 사람을 공격했는지는 모르겠지만, 우리들은 탈출정으로 해안가에 도착한 브라네 여왕을 찾아냈다. 브라네 여왕은 거의 움직일 수 없는 상태였다. …그래서 이제 곳 멈출 것이라 생각된다. 나는 쿠자도 정말 싫었지만 브라네 여왕도 너무나 싫었기 때문에, …이렇게 되는 것을 원할 정도였으니까… 기쁜 일인데…. 울고 있는 누나를 보고 있으면 알 수 없게 된다. 나도 왠지 울고 싶어진다….'

브라네 : 가넷의 …목소리가… 들리는군.

대거 : 어머님! 가넷은 여기 있습니다! 여기예요…!

브라네 : 더 이상… 나에겐 아무 것도 없어…. 텅 비어 버렸어…. 그 기분이… 사라져 버렸어….

대거 : …어머님.

브라네 : …그리운 …기분이 …그 사람과 …너와 …연극을 …보았을 때… 나는 …생각대로 …살아왔어. …그러니까 …너도 …네가 생각하는 대로… 살거라….

'우리들은… 브라네 여왕의 탈출정으로 알렉산드리아로 돌아오게 되었다. 누나의… 어머니도 태우고….'

토트 : 공주님, 이쪽입니다.

대거 : 스타이너, 베아트릭스…. 이것이 현실이라면, 현실이란 얼마나 추악한 것일까요. 전 아직도 어머님이 떠나신 것이 현실이라고 생각할 수 없습니다….

베아트릭스 : 제가 부족한….

스타이너 : 아니, 이 스타이너의 부족 때문입니다!

대거 : 둘 다, 고마워요…. 앞으로는 이 알렉산드리아를 짊어지지 않으면 안될 운명입니다. 두분 다, 부디 제가 할 수 없는 부분을 도와주지 않겠어요?

스타이너 : 당연합니다!

베아트릭스 : 알겠습니다!

대거 : 고마워요. 잘 부탁드릴게요.

토트 : 공주님, 이것은 브라네님이 좋아하셨던 장미로 만든 화관입니다…. 마을의 사람들이 묘 앞에 놓아 달라고 보내온 것입니다. 최근 브라네님의 상태는 분명 이상했지만… 지금도 국민들은 추앙하고 있는 것 같습니다.

대거 : 어머님! 전, 훌륭한 여왕이 되겠습니다!

알렉산드리아

입수 아이템

고블린의 카드×2, 포션, 9길, 팡 카드×2, 포션, 리자드맨의 카드, 좀비의 카드, 아이로네트의 카드, 고블린의 카드, 라무의 카드

구입가능 장비

그라디우스, 아이스 블랜드, 팔티잔, 아이스 랜스, 고양이 손톱, 포이즌 너클, 별똥의 로드, 치료의 로드, 라미아의 피리, 불꽃의 지팡이, 얼음의 지팡이, 벼락의 지팡이, 오크 스태프, 원월륜, 유리 배쿨, 본 리스트, 미스릴 팔찌, 마법의 팔찌, 미스릴, 손목보호대, 뇌신의 손목보호대, 라미아의 티아라, 사슴뿔모자, 꽈배기 머리띠, 발뷰티, 미스릴 헬름, 골드 헬름, 마술사의 옷, 서바이벌 베스트, 브리건다인, 미스릴 아머, 플레이트 메일

새롭게 합성할 수 있는 장비

엔젤 블레스, 앵크릿, 페더 부츠, 검은 벨트, 펄루즈버터플라이 소드, 오우거닉스, 무명 로브, 데저트 부츠, 노란 스카프, 유리 배쿨

토트 : 공주님, 성에 도착했습니다.

베아트릭스 : 토트 선생님, 이젠 '공주님'이라고 부르는 것도 얼마 남지 않았군요.

토트 : 호호, 그렇군요…. 즉위하신 후에는 '여왕폐하'라고 부르지 않으면 안되겠지요. 그럼 저는 새로운 여왕폐하를 맞이하기 위해 준비를 하지 않으면 안됩니다. 베아트릭스님, 스타이너님, 도와주시겠지요? 자, 공주님, 발 아래를 주의하시고 배에서 내려 주십시오.

대거 : 토트 선생님….

토트 : 공주님… 불안하신 기분은 통감하고 있습니다. 하지만 이 토트가 곁에 있으니 부디 자신을 가지고 왕좌에 올라 주십시오.

스타이너 : 가넷 여왕이 탄생하기까지 이제 3일… 감개무량하군!

루비 : 이봐 지탄! 오래간만에 만났는데도 그렇게 힘이 없다니, 어떻게 된 거야?

마커스 : 도대체 무슨 일이 있었스?

블랭크 : 결국 대거라는 여자한테도 채인 거야?

지탄 : ….

시나 : 핵심을 찌른 것 같네요….

루비 : 왠지 지탄답지 않아….

시나 : 그, 그런데 루비! 너 소극장을 만들었다고 하지 않았어?

루비 : 그래! 우리 연극 꽤 평판이 좋아!

블랭크 : 잘 됐네 그래, 함께 보러가자!

마커스 : 좋았스!

루비 : 그럼 결정! 지탄은… 왠지 오지 않을 것 같은 분위기네…. 뭐 괜찮아, 생각이 바뀌면 오도록 해! 그럼 가자! 모두 이쪽으로~.

블랭크 : 앗, 미안! 오! 비비 아냐?

비비 : 안녕….

블랭크 : 알렉산드리아 성의 지하에서 만난 이래 처음인데? 잘 지냈어?

비비 : 응, 여러가지 일이 있었지만 난 괜찮아. 블랭크 형은 그후 어떻게 되었어?

블랭크 : 나? 나는… 아 생각났다. 너희들이 도망친 후 난리도 아니었어. 스타이너 아저씨하고… 프레이아라는 여자랑… 그리고… 뭐라더라? 그 알렉산드리아의 여장군….

마커스 : 베아트릭스였스!

블랭크 : 그래그래, 베아트릭스라는 녀석들이 다 쓰러져서… 나하고 마커스가 그 녀석들을 데리고 성에서 빠져 나오는 게 난리도 아니었지…. 마커스?

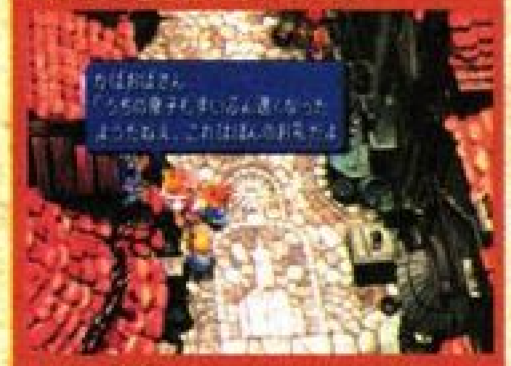
마커스 : 형님… 빨리 오지 않으면 또 루비가 화내겠스….

블랭크 : 루비가? 그거 안되지… 미안, 비비 다음에 만나!

비비를 이용하여 마을을 돌아다니다 보면 여러가지 ATE가 일어난다. 또한 미니게임인 카바오와 달리기도 즐길 수 있다.

MINI GAME 카바오와 달리기

O, 口버튼을 교대로 연타하여 카바오를 이기면 된다. 카바오의 레벨에 따라 여러가지 카드를 입수할 수 있으니 도전해 보자. 비비가 승리를 쌓을 때마다 카바오의 레벨이 상승하며, 이에 따라 상품을 얻을 수도 있다.



▲ 돌보 카바오

레벨	상품
10	와이어드의 카드
20	캐리온웜의 카드
30	단타리안의 카드
40	암스트롱의 카드
50	리본의 카드
60	신룡의 카드
70	겐지의 카드
80	애슐리트 · 퀸

ATE 오래간만이에요

탄타리스 단원 : 오래간만이에요!

제네로 : 오랫동안 어디 가있었지요?

베네로 : 오랫동안 걱정했어요!

게네로 : 미안해, 수행을 좀 하고 있었어요.

제네로, 베네로 : 수행이라고요?

제네로 : 무슨 수행이에요?

베네로 : 가르쳐 줘요!

게네로 : 그것은요….

ATE 이렇게 크다니

에코 : 이야! 이렇게 큰 집이 있을까? 흥미진진해!

요리사 : 맛있는 요리를 만들어야해~.

에코 : 앗! 킁킁… 왠지 맛있어 보이는 냄새!

계란명인 : 배가 고픈가 보군요?

아궁이명인 : 매우 고픈가 보군요?

닭기명인 : 참기 힘들 정도로 정말 배고픈가 보군요?

3인 : 불쌍하네요~.

ATE 새가 높이 날아오르기 위해서는

블랭크 : 정말, 지탄 녀석은 어쩔 수 없는 녀석이야.

마커스 : …맞았스.

블랭크 : 하지만, 그 녀석의 여자랑 사귀는 방법은 지금까지 가벼운 관계뿐 아니었냐? 지금처럼 제대로 사귀는 건 분명 처음이겠지….

마커스 : 아무리 제대로라도, 상대가 여왕님이라면 어떻게도 되지 못하겠스.

블랭크 : 그렇단 말이야. 그건 녀석도 충분히 알고 있을 거야. 그러니까 마음속에서 정리하려고 그렇게 고민하고 있는 것이겠지.

마커스 : 힘들겠스 지탄씨….

블랭크 : 그래, 하지만 그 산을 넘지 못하면, 녀석은 끝장이야…. 고민하고, 괴로워하고, 그렇게 해서 강한 날개를 만들어, 높은 산을 넘지 못하면 녀석은 끝장이야….

ATE 알테미시온

알테미시온 : 자, 기다리셨습니다! 앗, 스틸츠킨, 오랜만!

스틸츠킨 : 오, 알테미시온! 네 녀석… 왠지 이상하게 얼굴색이 좋지 않은데!? 뭐, 그런 건 어쨌든 상관없어…. 그것보다 너 제대로 편지를 배달하고 있는 거야?

알테미시온 : 무, 물론 배달하고 있어요.

스틸츠킨 : 정말이야? 여기 저기의 모그리들에게 보낸 내 편지들도 확실히 배달했겠지?

알테미시온 : 확실히 배달했어요! 분명 2통이었죠?

스틸츠킨 : 4통정도 모자란 것 같은데….

모그넷

쿳포로부터 쿠포에게

이야, 포실 루도 의외로 있을만한 곳이다쿠포!

매일 숨박꼭질을 하며 놀고 있다쿠포! 역시 인생에 있어서 논다는 것은 매우 중요한 것이라고 생각한다쿠포!

모그넷

모리시아로부터 쿠포에게

모그리라도 미용에 신경을 써야 해요쿠포. 그래서 귀중한 그것을 조금씩 쓰고 있어요쿠포.

그건 항상 손에 넣을 수 있는 게 아니니까. 소중히 사용해야 해요쿠포!

이제 마을을 돌며 무기를 구입한 후, 뒷골목에 있는 블랭크와 이야기하고, 지하로 내려가면 연극을 보게 된다.

대거 : 저, 스타이너?

스타이너 : 예! 무슨 일이십니까!

대거 : 저… 지탄을 만나서 이야기를 하고 싶은데….

스타이너 : 공주님, 지금은 그런 일을 하고 있을 때가 아닙니다! 더 이상 그 남자와는 사는 세계가 틀린 것입니다!

토트 : 이런이런, 큰소리를 내시다니, 무슨 일이라도 있습니까? 자, 공주님, 이제 옷을 갈아입으셔야… 베아트릭스님, 공주님이 옷을 갈아입도록 도와주지 않겠습니까?

베아트릭스 : 예!

토트 : 그리고 가넷님에게 돌려드리지 않으면 안될 것이 있습니다…. 이 돌들은 가넷님의 몸에 잠자고 있던 힘을 봉인하여 돌로 만들어 브라네님이 억지로…. 뭐 이제 와서 이런 이야기를 한다 해도 소용없지만…. 스타이너님… 스타이너님은 공주님의 옷 갈아입는 것에 흥미가 있으신가요?

스타이너 : 그, 그런 건… 시, 실례하겠습니다!

대거 : 베아트릭스… 지탄과 만나고 싶은데, 안될까?

베아트릭스 : 지금은 중요한 시기이기 때문에 이곳에 계시는 편이 좋을 거라고….

대거 : 당신까지 똑같은 말을 하는군요….

베아트릭스 : 가넷님….

에코 : 대거가 여왕이 되는 지금이야말로 지탄의 하트를 명중시킬 찬스야. 우선은 어택의 정도(正道), 러브레터 작전! 팍 갈만한 말을 써야해!

토트 : 여왕이라는 관은 가넷님에게 조금 무거운 짐일지도 모르겠군…. 하지만 국민의 기대가 모여있으니, 어떻게든 힘내시라고 하지 않으면….

에코 : 아, 저 사람이 좋을 것 같아! 저기, 잠깐만요, 거기 있는 위대한 아저씨!

토트 : 호호, 제가 그렇게 위대해 보이나요?

에코 : 응, 충분히 위대해 보여요!

토트 : 어디가 그렇게 보이나요? 나중을 위해 가르쳐 주면 좋을 것 같은데…;

에코 : 그러니까… 우선 그 위대해 보이는 수염! 그리고 그 위대해 보이는 모자! 그리고 그 위대해 보이는 코! 어딜 봐도 위대해 보여요!

토트 : 호호, 이것 참 정확하군요…;

에코 : 그런데 당신, 혹시 글을 잘 쓰지 않나요?

토트 : 예리하군요, 한때는 그것으로 먹고 산 적도 있으니, 나름대로…;

에코 : 잠시 편지쓰는 법을 가르쳐 주었으면 좋겠는데, 괜찮을까요?

토트 : 호호, 편지 말입니까…; 저라도 상관없다면 도와드리지요.

에코 : 그럼 잘 따라와 주실래요?

토트 : 지금 아이의 머리에 달려 있던 뿔… 그 뿔은…;

'꽤 오래된 일이라 잊고 있었는데… 앞으로도, 그 전에도 그때처럼 놀란 일은 없었었지. 폭풍우가 치던 다음날, 표류해온 배에는… 여자아이 하나와 그 어머니로 생각되는 여자가 한 명…. 어머니 쪽은 이미 죽어 있었지만 여자아이는 아직 살아 있었어… 그 여자아이의 얼굴을 본 순간 나는 놀라지 않을 수 없었지! 왜냐하면 그 아이의 얼굴은… 막 돌아가신 가넷님와 똑같았으니까…. 게다가 놀라운 일은, 그 아이에겐… 뿔이 있었어! 뿔이 나있는 인간… 도대체 어디에서 흘러온 것일까…. 선왕은 그 여자아이의 뿔을 빼내라고 명령했지…. 여자아이는 울며 소리쳤어…. 선왕과 그 왕비였던 브라네님은 여자아이를 가넷님으로써 기르게 되었지만…. 그렇다면 지금 눈앞에 있는 뿔이 난 아이와 가넷 공주와의 관계는 도대체…?

에코 : 뭐하고 있어요? 빨리 가르쳐 주세요!

토트 : 오, 이거이거 실례했습니다.

베아트릭스 : 가넷님, 아름답습니다.

대거 : 고마워요… 그런데 베아트릭스… 당신이 알아둘 일이 한가지 있는데…;

베아트릭스 : 무슨 일이신지요?

대거 : 제는 어머님… 그러니까 브라네 여왕의 친자식이 아니에요.

베아트릭스 : 가넷님… 실은 방금 전 토트 선생으로부터 들었습니다. 하지만… 가넷님에 대한 충성은 지금까지대로… 아니 지금까지 이상입니다…;

대거 : 베아트릭스… 고마워요…;

에코 : 됐어요! 이 편지를 보면 지탄은 에코에게 헤롱헤롱하게 될 거야! 고마워 아저씨!

토트 : 호호… 도움이 되어 다행입니다.

에코 : 그래그래… 난 에코라고 해. 마다인 사리라는 곳에서 왔어요! 또 만나요! 그럼!

토트 : 마다인 사리에서 왔다…? 마다인 사리라고 하면 전설의 소환사 일족의 마을이 아닌가! 그것도 그 마을은 전설뿐인 존재라서 실존하지 않는다고 들었는데… 과연 이건 도대체…;

에코 : 자 빨리 지탄에게 편지를 넘겨줘야지! 하지만 지탄은 어디로 가버렸을까? 꺄아! 내려 줘~~~!

비크 : 어이 괜찮아?

에코 : 괴로워!

비크 : 미안하군! 갑자기 뛰어들어서 놀라버렸잖아. 하지만 이 높이라면 나도 내려줄 수 없어! 가하하하하!

에코 : 가하하하하가 아니야! 이 문어! 앗, 편지가 떨어졌다…; 에코를 내려주지 않을 거면, 그 편지를 지탄이라는 사람에게 전해줘요! 알겠조?

비크 : 오, 지탄에게 갖다 주면 되는거지? 간단하군. 가하하하하!

에코 : 그런데, 나는 어떻게 해야 하는 거야!

비크 : 배가 아직 안 왔잖아!

스타이너 : 성내순찰 이상 없음! 앗! 어디서 본 모습이라고 생각했더니 도적두목 바크 아냐!

비크 : 내 이름을 부르는 건 어디의 어떤 놈이야? 뭐야? 너야…;

라우다 : 대장! 도적이라면 잡도록 하죠!

스타이너 : 아니, 조금은 도움이 된 녀석이야. 여기는 내게 맡기고 순찰을 계속해.

바트 : 조금은 이야기를 알아먹는 녀석이 된 것 같군…;

스타이너 : 그런 건 어떻든 상관없어! 너는 도적, 이곳은 도적들이 올 곳이 아니니 즉각 사라져라!

비크 : 헤, 그래? 그래? 우리들의 동료가 이 나라를 구했는데도, 그런 취급을 하는 거야…; 역시 그렇군. 나라를 지키는 용맹하고 공명정대한 기사님의 말은 틀리지 않아.

스타이너 : 지탄 말인가…; 분명, 녀석은 이 나라를, 그리고 가넷님을 구해주었지. 하지만 도적은 도적이야! 그런 자를 성내에 지내게 할 수는 없어!

비크 : 말 한번 잘하는군…; 뭐 좋아, 이런 곳에 오래 있을 이유도 없어…; 하지만 지탄이 성에 없던 것 같은데 어디 있는 건지 너도 몰라?

스타이너 : 그 이후 성에는 발을 들여놓지 않는 것 같아. 녀석의 두목인 네 녀석도 배워보는 게 어때?

비크 : 하나하나 시끄럽구만! 이런 딱딱한 곳은 나도 싫다고! 가하하하! 마침 배도 왔네! 마을까지 부탁해!

베아트릭스 : 큰소리가 들린다 했더니 역시 스타이너였군…; 후… 가넷님을 보호해야 하는 이런 중요한 때, 무언가 마음속에서 지금까지 느끼지 못했던 아픔이 있어…; 이 아픔은… 응? 스타이너가 떨어트린 건가? 뭐지?

'밤하늘이 달의 펜던트로 장식될 때 나는 선착장에서 당신이 오시는 것을 기다리고 있습니다.'

베아트릭스 : 뭐, 뭐야? 이 편지는!? 이건 혹시… 스타이너가 내게 보내는 러브레터? 스타이너…;

지탄 : 대거녀석…; 여왕의 외자리는 게 그렇게 편하단 말이야? 아냐! 아냐! 아냐! 대거가 없으면 난 아무 것도 할 수 없어! 그 미소! 그 목소리! 대거의 목소리는 나에게 있어서 너무나 아늑한 노래로 들려! 그 노래만이 나의 감정을 새보다도 높게 날게 할 수 있어! 하지만…;

루비 : 당신은 날 수 있어요! 지탄, 당신이라면 높게 날 수 있어요!

시나 : 그래요, 지탄!

블랭크 : 이런 어두운 곳에서 탁자만 두드리고 있다니 너답지 않아!

마커스 : 맞았스!

지탄 : 그만해 둬! 너희들이 내 마음을 알 것 같아? 우왓!

비크 : 오랜만이군 지탄! 그딴 꼴 해 가지고, 어떻게 된 거야?

지탄 : 그래 보스! 다시 나를 탄타라스에 넣어 줘! 모두 함께 보물이라도 훔치러 가자구!

비크 : 보물이라… 보물이라는 건 세상에 뒹굴어 다니는 게 아냐! 하지만… 한번 손에 넣으려 했던 보물은 어떤 상황에서든 반드시 손에 넣는다! 그것이 너도 알고 있는 탄타라스의 규칙 제 1조야! 그것도 지키지 못하는 녀석은 탄타라스에 들어올 자격이 없어! 즉… 작은 새 한 마리도 잡지 못하는 지금의 너는 탄타라스에 들어올 자격이 없다는 말이지.

지탄 : 보스…;

비비 : 저 지탄, 누나를 만나러 가지 않을래?

비크 : 가하하하! 이 꼬마 쪽이 훨씬 솔직한 감정을 가지고 있잖아!

비비 : 자, 가자 지탄, 자!

지탄 : 알았어, 성에 가서 여왕이 되는 대거에게 '힘내'라고 응원해 주지!

ATE 잊고 있었어!

비크 : 앗, 지탄에게 편지를 넘겨주는걸 잊어버렸어! 응? 응? 가하하하! 잊어버렸군!

성으로 가면 사라만다와 프레이아의 이벤트가 일어나 동료로 들어온다. 그후 배를 타고 성내로 들어가면 스타이너와 에코를 만나게 되고, 비비의 부탁에 의해 공주를 만나게 된다.

스타이너 : 알았지? 너희들은 거기서 기다려! 공주님 자!

가넷 : 모두… 잘 오셨습니다.

에코 : 대거… 아름다워.

비비 : 와… 누나 정말 예뻐요.

프레이아 : 호오, 대단한걸! 지탄! 너도 한마디하는 게 어때?

지탄 : 나는… 괜찮아.

스타이너 : 공주님, 이제 됐습니까?

가넷 : (지탄…) 예, 가죠.

에코 : 기다려, 대거! 저, 대거! 우리들 더 이상 만날 수 없게 되는 거야?

가넷 : 아니요, 그런 일은 없습니다. 하지만 지금처럼 세계를 자유롭게 여행할 수는 없게 될 거라고 생각하지만… 당신들과 함께 모험했던 넓은 대지는 평생 잊지 못할 것입니다.

에코 : 대거… 당신과는 "좋은 라이벌"로 있고 싶었어.

가넷 : 라이벌? 후후, 에코는 때때로 재미있는 말을 하는군요. 아, 그래요! 당신에게 드리고 싶은 게 있어요. 우리들, 소환사의 인연의 표시로 4개의 보주를 2개씩 나누어 갖도록 하죠. 제 보주가 2개…;

에코 : 에코의 보주도 두 개…;

가넷 : 그럼 에코…;

비비 : 어째서 지탄은 누나에게 아무 말도 하지 않은 거야?

지탄 : 말이… 말이…;

프레이아 : 말이 어쨌다는 거지?

지탄 : 말이 전혀 나오지 않아! 대거를 만나면 말하려고 생각했던 말들이 있었지만 그건 전부 거짓말이야! 그건 내 생각이 아니었어! '힘내 대거! 뒤에서 응원하고 있을 테니까!' '힘든 일이 있으면 언제라도 상담하러 와!' 전부 거짓말이야! 내 입이 말한 게 아니야! 내… 말이 아니야…;



드디어 만난 두 사람… 하지만

에코 : 역시, 지탄의 머릿속에는 대거의 일밖에 없나 보구나…. 그럼 편지 쓰지 않는 게 좋았어…. 하지만 지탄… 정말 외로워 보였어…. 에코가 지탄을 위해 무언가 해줄 수 있는 게 없을까? 아~~~~~~~~~~! 지탄 바보! 바보! 바보! 바보! 지탄 둔탱이! 에코의 기분도 몰라주고…. 지탄에게는 미안하지만 오늘은 만나지 말아야지! 그렇게 결정하지 않으면 그 둔탱이가 오기 전에 이 장소에서 사라질 수 없으니까! 앗? 누군가 오는데! 지탄일까? 빨리 숨어야지!

마커스 : 형님! 아무도 없스!

블랭크 : 오는 게 조금 빨랐던 것 같군….

마커스 : 그럴지도 모르겠스. 하지만, 도대체 누구겠스? 형님께 러브레터를 쓴 건….

블랭크 : 그건… 너도…. 이 글자를 보면 엄청난 미인이 썼다는 게 분명하잖아?

마커스 : 정말이겠스? 형님은 언제나 '나는 인기 있어'니 어쩌니 말해도 인기 있던 적은 본적이 없스! 어차피 그 편지도 형님이 직접 받아온 것이 아니라 형님이 몰래 성의 상태를 보러 갔을 때 머리 위에서 떨어진 게 아니었스?

블랭크 : 그러니까 말했잖아! 직접 건네주기가 부끄러우니까 그런 방법을 쓴 게 당연하다고… 그리고, 너 말야, 내가 인기가 없다고 의심하는 것 같은데, 그건 아냐. 정말로 인기 있는 사람의 근처에는 별로…

마커스 : 앗, 형님! 누군가 오고 있스!

블랭크 : 어이, 마커스! 이야기를 끝까지….

마커스 : 형님 숨어야겠스!

블랭크 : 이런이런….

스타이너 : 앞으로 한층 더 경비를 강화해야 하겠군! 아침도, 점심도, 밤도, 비오는 날도, 바람 부는 날도, 맑은 날도, 몸을 다 바쳐 엄중한 경비를 해야해! 오른쪽 이상 없음! 왼쪽 이상 없음! 응? 이런 곳에 쓰레기가…. 아니, 이건 쓰레기가 아니라 편지 같은데… 뭐라고….

'밤하늘이 달의 펜던트로 장식될 때 나는 선착장에서 당신이 오시는 것을 기다리고 있습니다.'

스타이너 : 뭐, 뭐, 뭐, 뭐라고…. 이건 연애편지가 아닌가! 도대체 누가 누구에게 보내는 연애편지지? 음 받는 사람도, 보내는 사람도 써있지 않아…. 설마, 내가 이 장소를 지나는 걸 아는 자가 이 장소에 편지를 놓은 건 아니겠지? 그렇다면 도대체 누가….

베아트릭스 : 스타이너….

스타이너 : 베아트릭스… 설마 그대….

에코 : (두근두근… 이게 어른의 사랑이라는 건가?)

마커스 : (허, 형님….)

블랭크 : (쉿, 조용히 보고 있어!)

베아트릭스 : 스타이너….

스타이너 : 베아트릭스….

에코 : (어떻게 될까? 어떻게 될까?)

마커스 : (저, 전 코피가 날 것 같스….)

블랭크 : (바보, 손가락으로라도 찔러서 참아!)

비크 : 에취! 에취!

블랭크 : 보스!?

에코 : 아, 딱 좋을 때였는데!

프레이아 : 지탄 녀석, 어디로 간 거지….

사라만다 : 글쎄….

비비 : 내가 찾아보고 올게….

에코 : 꺄아! 뭐 하는 거야? 위험하잖아! 에코는 지금 기분 나쁘니까 조심해!

토트 : 잠깐 실례하겠습니다. 여기 에코라는 아가씨가 계시지 않습니까?

에코 : 앗, 그때의 훌륭한 아저씨!

토트 : 호호, 여전히 건강해 보여서 다행이군요.

에코 : 그래요! 에코는 언제라도 튼튼해요! (하지만 사실은 지탄의 마음속 틈에도 들어가지 못해 눈물이 나올 것 같아….)

토트 : 지금 뭐라고 하셨나요?

에코 : 아뇨, 아무 말도 하지 않았어요! 그런데 에코에게 무슨 일이 있어서 왔죠? 훌륭한 아저씨?

토트 : 아, 깜빡 잊을 뻔했군요. 그러니까 아가씨가 온 마을… 뭐라고 했더라….

에코 : 마다인 사리?

토트 : 그래요, 그 마다인 사리에 대해 조금 듣고싶은 일이 있어서….

에코 : 좋아요. 편지를 써준 기념으로 뭐든지 가르쳐 주죠! 하지만 이런 곳에선 그러니까, 아저씨의 집에 가서 이야기하지 않을래요?

토트 : 저희 집 말입니까…? 저희 집은 트레노라는 곳에 있어서, 여기선 조금 멀리 있는데….

에코 : 트레노? 왠지 발음이 이상한 거리네…. 좋아요, 에코 지금 여러 가지 것들에 흥미가 있어요. 조금 멀다 해도 좋으니까 안내해 줘요!

지탄 : 나도 따라 가지. 지금 트레노에서 카드게임대회를 하고 있지? 나도 참가해 보고 싶어!

비비 : 카드게임 대회? 왠지 재미있을 것 같은데… 나도 가보고 싶어….

프레이아 : 나도 가보고 싶군.

사라만다 : 트레노라….

토트 : 호호, 왠지 생기 있게 되었군요. 좋습니다. 제가 모두를 트레노까지 안내하지요.

이렇게 해서 지탄 일행은 갈간트를 타고 트레노까지 가게 된다.

ATE 달빛없는 하늘아래의 광대

존 : 아무도 없습니다요!
손 : 정말입니까요?
존 : 정말입니다요!
손 : 정말로 아무도 없는 것 같습니다요.
존 : 당연합니다요!
손 : 그럼 지금부터 어떻게 할 것입니까요?
존 : 가넷님께 부탁해서 다시 성으로 돌아갈 수 있도록 해야 합니다요!
손 : 정말로 성으로 돌아갈 것입니까요?
존 : 그런 건 부탁해 보이 않으면 모르니까… !! 숨어야 합니다요!
블랭크 : 아무도 없는 것 같군.
마커스 : 맞았스!
블랭크 : 우리가 지탄을 위해 할 수 있는 건 이렇게 밤을 지키고… 그리고 알렉산드리아가 평화롭게 계속되는 것 정도겠지!
마커스 : 그렇스! 그러면 지탄씨도 안심하겠스!
블랭크 : 하지만 기분 나쁠 정도로 조용한 밤이야… 좋아! 다시 한 번 돌자!
마커스 : 알겠스!
존 : 후, 막 들킬 뻔했습니다요!
손 : 그럼 지금부터 어떻게 할 생각입니까요?
존 : 그런건 당연한 거 아닙니까요! 저런 녀석들이 있는 알렉산드리아에서는 빨리 도망치는 게 당연한 게 아닙니까요!

트레노

구입가능 장비

대거, 메이지 매셔, 미스릴 대거, 그라디우스, 아이스 블랜드, 산오의, 검, 팔타잔, 아이스 랜스, 고양이 손톱, 포이즌 너클, 마르티나 라켓, 별똥의 로드, 치료의 로드, 라미아의 피리, 오크 스태프, 마법의 팔찌, 미스릴 손목보호대, 뇌신의 손목보호대, 라미아의 티아라, 사슴뿔모자, 꽤배기 머리띠, 미스릴 헬름, 골드 헬름, 마술사의 옷, 서바이벌 베스트, 브리건다인, 리넨큐잇사, 미스릴 아머, 플레이트 메일

트레노에 도착한 일행은 다시 개인행동을 하게 된다. 우선은 마을을 돌아다니며 ATE를 모두 보고, 정비를 새로 하자.

ATE 에코 선생 각오기

비비 : 저… 어째서….
에코 : 어째서 지탄과 함께 가지 않았냐고?
비비 : 으 응….
에코 : 그 둘은 둔탱이니까 혼자가 되어보지 않으면 몰라.
비비 : …뭐가?
에코 : 아, 정말! 너도 둔탱이야! 알겠어? 지탄은 대거를 사랑해. 하지만 지탄은 완고하기 때문에 싸워 버리는 거야 알겠어?
비비 : 별로, 잘….
에코 : 에코가 함께 있어도 그럴 테니까 지탄은… 큰일이야… 어? 저건 뭐지? 저게 카드스타디움?
비비 : 자, 잠깐… 가버렸어.
남자 : 얼레? 너는 분명.

ATE 어떻게 해서 그는 이 땅에 섰는가

말코 : 또 너를 만나게 되다니….
비비 : 그때는 정말 고맙습니다….
말코 : 아니, 인사는 하지 않아도 돼…. 우리 주인님이 좋은 사람이니까 괜찮은 거야…. 보통이라면 거절당했을 거야. 갑자기 알렉산드리아의 극장정으로 가는 비공정에 태워줘요. 였으니까….
비비 : 헤헤.
말코 : 어땠어? 연극은 재미있었어?
비비 : 응….
말코 : 그러면 도중 난리가 났던 것 같은데, 괜찮았던 거야?
비비 : 아… 그… 괜찮은… 건가?
말코 : 그거 다행이군… 그럼 나도 일을 계속해야지. 그러고 보니 트레노에서 가깝지? 너의 집은….
비비 : 응… 그런데….
말코 : 제대로 집으로 돌아가야 해… 그럼 건강해!
비비 : …할아버지는 이미 없는데….

A 잠깐 집에 들러 볼까?
B 아무도 없는 집에 들어가도 소용없어

비비 : 힘들게 트레노까지 왔으니까 집까지 돌아가 볼까….



54

ATE 단지 물가를 원할 뿐

사라만다 : 변하지 않는 풍경이야…;
남자 : 칫! 속았어! 새 주제에 눈은 확실하군…; 다음은 어디서 돈을 벌까? 오오! 그렇게 큰 몸으로 부딪치다니!
사라만다 : …;
남자 : 어이, 말도 못 하는 거야? 어? 너 내가 누군지 알고 이러는 거야!
사라만다 : 몰라.
남자 : 모른다고? 나는 그 유명한… 응? 너 어디선가 본 것 같은데… !! 네 녀석은 '불꽃의 사라만다'!
에코 : 사라만다 왜 그래? 왠지 방금 전 사람 무서워하던데…; 알겠다! 또 약한 자를 괴롭혔구나? 약한 자를 괴롭히는 건 약한자가 하는 짓이야 라고 에코의 할아버지가 말했어.
사라만다 : 쓸데없는 참견이군…;
남자 : 크크, 뭐야? 꼬맹이를 데리고 있잖아…; 불꽃의 사라만다에게 그런 취미가 있을 줄이야! 아야, 미안. 잠깐 실례해야겠어.
에코 : 이상한 사람이야…; 얼래? 사라만다 어디로 갔지?

ATE 산 넘고 바다 건너

귀족의 신사 : 요전에 그리핀 상을 사서…;
청년 : 오, 그거 대단하군요, 훌륭하겠지요?
신사 : 아니아니, 그게 너무나 훌륭해서 그것을 걸기 위해 저택을 한 개 증축했습니다.
부닝 : 호호. 그것 또한…;
신사 : 정말 지출이 많아지네요!
청년 : 저희 집도 이번엔 베히모스 상을 걸까 생각중입니다.
신사 : 정말 지출이 많아지는군요!
에토 : 흐음… 왠지 도시 사람들도 힘들겠구나…; 좀더 재미있는 놀이를 할거라고 생각했는데…; 당신 뭘 하고 있죠?
남자 : 아야, 아가씨…;
에코 : 아 방금 전 괴롭힘 당하던 사람이군요?
남자 : 하하, 이것 참… 오빠에게도 이름정도는 있는데…;
에코 : 근데 왜 그래요? 괴롭힘 당하던 아저씨!
남자 : 뭐 괜찮아…; 저, 재미있게 노는 게 어찌니 했지?
에코 : 응, 트레노에는 재미있는 일이 많다고 들었는데…;
남자 : 좋아! 오빠가 재미있는 곳에 데려다 주지!
에코 : 괜찮아요. 에코 혼자서도 구경할 수 있으니까.
남자 : 자, 잠깐만! (젠장. 어째서 내가 이런 꼬마에게 놀림 당하지 않으면 안 되는 거지. 아냐 이 아이를 인질로 사라만다를 불러낸다면…; 크크 녀석에게 걸린 상금과 수배자를 잡은 명성이 손에 들어오지…;)
에코 : 에코는 이제 갈래.
남자 : 잠깐 미안해! 그래, 맛있는 거 먹고싶지 않아?
에코 : 맛있는 것?
남자 : 그래그래! 맛있는 것 말야! 트레니나제라트라든지, 해초 파스타라든지…;
쿠이나 : 맛있는 것 잔뜩 있다해?
남자 : 그래그래! 맛있는 게 잔뜩… 응?
에코 : 얼래? 쿠이나 왜 그래?
쿠이나 : 맛있는 것 잔뜩 있다해?
남자 : 뭐, 뭐야? 너는?
쿠이나 : 나는 맛있는 것 원한다해.
남자 : 어, 어째서 내가 너한테…; 너 설마 사라만다의 동료…; (혹시 사라만다에게 이 아이를 지켜달라고 부탁 받은 녀석은…;) 미, 미안해~.
쿠이나 : 맛있는 것 달라해~.
에코 : …이상한 사람들이야…; 얼래? 그 사람이 떨어트리고 갔어…;

여기까지 ATE를 보았다면 카드 게임장에서 카드 배틀을 해서 1승을 올리자. 지면 재도전 할 수 있으며 카드가 5장이 안될 때에는 토트 선생으로부터 받을 수도 있다.

ATE 귀향

비비 : 변한 게 없어…; 여기서 아래를 내려보다 떨어졌었지…; 할아버지가 놀라서 구해줬었나? 아마 그때부터였을 거야 높은 곳을 무서워하게 된 게…; 우와… 먼지투성이…; 무리도 아냐, 그때부터 시간도 지나고, 여러 가지 일도 있었고…; 할아버지, 마지막엔 아무 것도 먹지 못해서 요리도구는 특히 더 낡아 버렸어. 그러고 보니 이런 말을 했었지…; '비비! 나는 먹지 않고 먹는 구극의 먹음을 배웠다해'…; 분명 똑같아, 쿠이나와 할아버지는…;

ATE 단지 미숙했던 날들을 숨기고

프레이야 : 뭐야? 사라만다가 아닌가! 홀로 물가를 바라보고 있다니 꽤 조용한 면도 있군.
사라만다 : …너는 조금 더 조용한 여자라고 생각했는데.
프레이야 : 미안하군. 아마도 그 녀석과 행동하고 있기 때문에 그렇겠지.
사라만다 : 지탄 말인가…; 그래서… 찾던 것은 찾았나?
프레이야 : 사실은 쿠자에 대해 조사를 했는데…; 이 저택의 주인인 킹의 정체가 쿠자라는 이야기가 있어, 분명 쿠자 같은 자를 보았다는 이야기는 들었지만 과연 그것이 이 집의 주인인 킹인지 어떤지는…;
사라만다 : 아무도 몰라…;
프레이야 : 네 녀석 뭔가를 알고 있군?
사라만다 : 글쎄…;
프레이야 : 그렇다면 이 저택을 책임지고 있는 사회자인가…; 이 남자라면 킹의 정체에 대해 실마리를 잡을 수 있을지도…;
사라만다 : 훗, 이상하군…;
프레이야 : 그런데, 너는 어떻게 된 거지? 이 마을을 알고 있는 것 같은데, 무언가 찾는 것이라도 있는 게 아닌가?
사라만다 : 찾는 것? 일반 경비원출신에게 찾는 것이 있을 거라고 생각하나?
프레이야 : 경비원?
사라만다 : 재미없는 일이었어…; 그녀석이 나타나기 전까지…;
프레이야 : ??
사라만다 : 어쩐지 너무 떠든 것 같군.
프레이야 : 어이, 기다리지 못해!
사라만다 : …수다쟁이 아니라, 남의 옛날 나는 옛이야기에라도 흥미가 있는 건가?

A 흥미는 있지, 들려주지 않겠나?
B 미안했군, 쓸데없는 말을 물어서

이제 카드게임의 2회전에 도전하자. 2회전에서 승리하면 또다시 ATE가 일어난다.

ATE 단지 살아있는 날들

사라만다 : 바로 이 장소였어… 그 녀석을 처음 만난 건.
프레이야 : 그녀석이란 누구지?
사라만다 : 지탄이지.
프레이야 : 너 처음 만난 게 아니었나?
사라만다 : 그래… 녀석은 기억하고 있지 못하는 것 같지만, 이 저택의 경비원을 하고 있을 때였어…; 무엇을 해든 괜찮았어…; 단지 강한 녀석을 만날 수 있다면, 경비원을 하든, 도둑을 하든…;
??? : 도둑이야!
지탄 : 헤헤, 간단하지! 뭐, 뭐야? 넌…;
사라만다 : 드디어 즐길 수 있는 상대가 온 것 같군…;
지탄 : 그렇군… 네 녀석이 최근 킹 가에 고용되었다는 평판 좋은 경비원이군?
사라만다 : 평판 따위는 모르겠지만 1분도 즐겁게 해주는 상대가 없었지. 자… 즐겨 볼까?
지탄 : 뭐야? 단지 권투바보잖아?
사라만다 : 뭐라고!?
지탄 : 내가 가장 좋아하는 상대로군! 1분도 걸리지 않고 끝내주지!
사라만다 : 좋아, 덤벼라!
위병 : 도둑은 어디냐!
지탄 : 크크크… 나타났다…;
사라만다 : 방해하게 두진 않는다…; 자 덤벼라…;
지탄 : 무슨 소릴 하는 거야? 승부는 벌써 결정된 거야!
사라만다 : 뭐라고?
지탄 : 사, 살려줘! 내가 이 앞을 지나가려는데, 녀석이 황급히 저 문에서 나왔어! 도둑이 아닌가 하고 쳐다보니까 갑자기 덤벼와서…;
위병 : 하지만 녀석은 이 저택의 경비원…;
지탄 : 그러니까 이상하잖아! 봐봐! 이렇게 순순히 사람의 말을 듣는 녀석의 꼴이!
위병 : 분명 전부터 이상하다고는 생각했지만…;
지탄 : 나는 사람들을 불러올 테니까, 그때까지 부탁해! (한가지 가르쳐 주지… 정말로 강한 녀석은 자신의 강함을 숨기는 거야…; 뭐였더라… 재능 있는 매는… 뭐였지…?)
사라만다 : 발톱을 감춘다… 인가?
지탄: (그렇다는 말이지! 그럼 이만!)
위병 : 더, 더 이상 도망치지 못해!
사라만다 : 바보 같은…;
위병 : 이, 이봐…;
위병 : 도망치지마!
프레이야 : 그, 그래서 너 설마…;
사라만다 : 그때부터… 수배자가 되었지…;
프레이야 : 후후후…;
사라만다 : 왜 웃는 거지?
프레이야 : 아, 아니 너도 꽤 바보 같은 남자라서…;
사라만다 : …쓸데없는 참견 마.
프레이야 : 아니아니, 미안… 그랬군. 그런 일이 있었군…;
사라만다 : 이상하게 생각하지마…; 별로 녀석을 원망하진 않으니까…; 힘이 있으면서 그것을 보이지 않고, 단지 동료들과 함께 지내는 녀석을 이해할 수 없어…; 그래서 녀석을 간파하기 위해…;
프레이야 : …아마 다시 만났다는 것은 너희들 둘의 운명이었다는 것이겠지. '단지 길을 찾으려 하는 자는 언제나 같은 길 밖에 걷는 자 밖에 될 수 없다'. 오래 전부터 그렇게 말한 남자가 있었지…; 우직함은 미덕이야…; 단, 살아있으면 말이지…;

ATE 예감

에코 : 돌아왔습니다.
토트 : 오, 어서 와요… 어땠죠? 트레노 거리는…;
에코 : 음… 그저 그렇다는 정도일까?
토트 : 역시 태어난 마을 쪽이 좋은가 보군요?
에코 : 그렇죠…; 하지만 많은 사람들을 만나는 건 재미있나? 지금까지 모그리들하고만 있었으니까.
토트 : 모그리만… 입니까? 그 외에 뿔이 난 동료들은 이미…?
에코 : 응… 이미 에코 혼자가 되어버렸어.
토트 : 그렇군요…; 그렇다면 소환사 일족의 생존자는 더 이상…;
에코 : 하지만 어째서 모두들 그렇게 에코의 뿔이나, 소환수에 신경을 쓰죠?
토트 : 아니아니…; 단지 전 아는 것을 좋아해서 이것저것 조사해 볼 뿐으로…;
에코 : 흐음, 아, 그러고 보니 아저씨 대거의 선생님이었죠?
토트 : 뭐, 그렇지만…;
에코 : 저! 어떻게 하면 그렇게 우아한 공주님이 될 수 있죠?
토트 : 호호… 예전에는 공주님도 활발한 분이셨습니다.
에코 : 그럼 에코도 언젠가 그렇게 될 수 있을지도!
토트 : 그건 이미…;
에코 : 다행이야! 게다가 에코, 대거로부터 '공주님의 표시'도 얻었으니까 말야!
토트 : '공주님의 표시'…?
에코 : 그래! 에코가 1개만 가지고 있었는데, 1개를 더 받아서, 대거와 2개씩…;
토트 : 그, 그것은 설마 전설의 보주는…?
에코 : 응, 그래, 대거도 그렇게 말했어.
토트 : 그, 그렇단 말이군요… 문헌에서 사라져 버린 보주는 갈라져, 하나는 알렉산드리아에 남고, 나머지는 크레이라, 린드블룸, 그리고… 또 하나는 소환사 일족의 손에 의해 마다인 사리에…; 하지만 어째서 분할할 필요가 있었지? 도대체 500년 전에 무슨 일이…? 이런 또 이렇게 되어버렸군요…; 정말 미안… 생각을 시작하면 주변이 보이지 않게 되는 버릇이…;
에코 : 모그가… 부르고 있어, 미안해요! 모그가 트레노의 모그리와 이야기하고 싶다고 해서 놓고 왔는데 상태가 이상해요, 왠지, 기분 나쁜 느낌… 에코, 모그의 곁으로 갔다 오겠어!

이제 카드게임의 결승전을 치를 차례이다. 카드게임의 결승 상대는 린드블룸의 선원 에리. 결승전은 1회 밖에 싸울 수 없으므로 세이브 후 꼭 이겨서 전생의 팔찌를 받도록 하자. 카드게임이 끝나면 시드는 힐다가르다 2호의 시운전을 위해 이곳에 왔다고 한다. 하지만 이야기 도중 에코가 찾아와 알렉산드리아가 위기에 빠졌다는 이야기를 해 준다. 그리고 그때 쿠자가 나타나 바하무트를 불러 알렉산드리아를 공격하기 시작한다.



바하무트, 재등장

이제 병사들에게 명령을 내려야 하는데 다음과 같이 하면 천사의 이어링을 얻을 수 있다.

- **A** 정보수집을 부탁합니다 → ブルツェン&コッヘル
- **B** 마을의 시민들을 구조하러 가십시오 → ワイマール&ハーゲン
- **C** 시드대공전하께 원군요청서를 보내 주십시오 → バイロイト&ラウダ
- **D** 대포를 쏠 준비를 해 주십시오

명령이 끝나면 스타이너와 베아트릭스가 마을로 향하고, 가넷은 쓰러지게 된다. 이제 스타이너와 베아트릭스로 마물들을 쓰러트려야 하는데, 레벨이 낮으므로 HP에 주의하면서 싸우자. 안개의 마수는 안개를 사용하여 잠에 빠지게 한다. 모두 7번의 전투를 치르면 가넷으로 시점이 바뀐다. 가넷은 위에서 들려오는 알 수 없는 소리에 이끌려 왼쪽의 탑까지 올라오게 된다. 한편 지탄 일행은 힐다가르다 2호에 타고 알렉산드리아로 향하지만, 힐다가르다 2호의 출력 문제 때문에 늦어지게 된다. 그러던 도중 에코가 알수 없는 힘을 느껴 알렉산드리아 성으로 날아가게 되고, 가넷과 함께 성스러운 심판 알렉산더를 소환한다. 그리고 소환된 알렉산더는 단숨에 바하무트를 소멸시켜 버린다.



소환된 성스러운 심판 알렉산더

쿠자 : *아름다워… 아름다워…. 저것이 전설의 소환수 알렉산더…. 그 빛나는 날개로 성을 지켜낼까…. 그렇지 않으면… 바하무트 이상의 엄청난 힘…. 나는 그대를 기다리고 있었어. 알렉산더! 널 데리러 마법의 마차를 불러 두었지. 마음에 들었으면 좋겠는데…. 자, 나와라 인빈시블! 알렉산더를 내 손으로!*

??? : *조금 도가 지나친 것 같군 쿠자…. 지금까지 네 녀석이 가이아에서 어떤 소란을 피든 그냥 두어 왔지만…. 자신의 존재의 의미조차 잊게 되어버린 네 녀석을 그냥 둘 수는 없어…. 너에게 대항하려 하는 힘의 거대함을 알게 해 주지…. 그리고 지탄… 네 녀석도 마찬가지야….*

쿠자 : *! 어째서… 어째서 움직이지 않지? 인빈시블! 바하무트를 미치게 한 것처럼 알렉산더의 혼을 조정하여 내 것으로 만들어! 설마… 가란드가! 바보 같은! 녀석이 우리 가이아에 눈을 돌릴 줄이야…. 그럴 수가… 나의 계획이 읽혀지고 있었다는 것인가? 그렇다면 어째서 인빈시블을! 서, 설마!*

한편 지탄 일행은 무사히 성에 도착하고 가넷을 찾아 탑으로 향한다. 대거가 있는 탑으로 가면 인빈시블에 의해 성이 파괴되고, 대거는 지탄에 의해 구출된다.



파괴되는 알렉산드리아 성



대거를 구출하는 지탄

가란드 : *많은 혼이 별들로 왔지만… 수천 년을 필요로 하는 우리들의 계획 앞에서는 너무나도 작을 뿐이다…. 언젠가 이 혼의 흐름도 가이아의 것이 아니게 되겠지…. 하지만 아직 때가 되지 않았어…. 혼의 흐름을 되돌리게 할 수는 없는 거야. 조금 더 네게 일을 시키지 않으면 안됐지만…. 한정된 시간 속에서 가이아에서 살아온 것들이…. 그것도 네 녀석의 운명이었겠지…. 쿠자. 내가… 너를 대신하는 자로써 만나지 않으면 안되는 것과 마찬가지로….*

린드블룸

입수 아이템

에고이스트의 팔찌, 엘릭서×2, 별자리 사지타리우스, 만능약, 리피스라즈리, 1273길, 4826길

구입가능 장비

산오의 검, 풀타잔, 아이스 랜스, 포이즌 너클, 마법의 라켓, 치료의 로드, 라미아의 피리, 사이프레스파일, 미스릴 포크, 원월륜, 키메이라의 팔찌, 뇌신의 손목보호대, 꿩깃털 머리띠, 치크라 밴드, 다크 햇, 골드 헬름, 마술사의 옷, 서바이벌 베스트, 브리건다인, 미스릴 아머, 플레이트 메일

한편 린드블룸은 재건과 힐다가르다 3호의 건축을 서두르고 있었고, 지탄은 대거, 에코와 함께 구출되어 린드블룸에 와 있었다. 밖으로 나가려 하면 블랭크가 나타나 대거가 탑에 있다는 것을 가르쳐 준다.

이제 최상층의 경계탑으로 올라가 대거를 만나자.

지탄 : *대거, 무사했구나, 휴우. 이번만큼은 나도 조금 위험했어. 이젠 괜찮아! 걱정하게 해서 미안해.*

대거 : *…;*

지탄 : *…왜 그래?*

대거 : *…;*

지탄 : *아~ 오랜만에 나를 만나니까 조금 수줍어서 그렇구나? 이야~ 이거 참…. (…내가 무슨 실수라도 했나?) 저, 저기, 뭔가 기분을 상하게 했다면 사과할게.*

대거 : *…;*

지탄 : *(그래… 브라네가 죽은 이후로 여러 가지 일이 있었으니까…. 조금 기운 나게 해 줄까.) 그런데 대거, 수렵제 때의 데이트 약속 기억하고 있어? 약속대로 데이트 해 줘. 분명히 기분이 좋아질 거야.*

대거 : *…;*

지탄 : *(…설마 미움받고 있는 건가…? 우선 그냥 두어야겠지….) 그… 그래, 누구라도 혼자 있고 싶을 때가 있겠지, 미안. 신경 쓰지 마. 그럼, 나중에!*

대거 : *(…지탄, 신경 써주고 있군요… 고마워요.)*

ATE 표류물

병사 : *이, 이봐… 이거 큰일났는데?*

상급 병 : *너희들, 땡땡이 치면서 뭘 하는 거지?*

병사 : *헉, 대장, 실은 이상한 표류물이….*

상급 병 : *그래? 어디 봐… 이래 봐도 나는 바다사나이라고! 해상사고의 대처법에는 자신이 있지. 음, 이거 죽었는걸… 야, 의사를 불러와. 사망을 확인해야지.*

병사 : *!*

상급 병 : *오, 웬일로 그렇게 빠른 행동을 하는 거지? 나도 슬슬 관록이 붙어 왔나 보군… 우와아!*

쿠이나 : *…여기, 어디다 해? 그건 그렇고 배고프다해….*

ATE 걱정만 하는 블랭크

블랭크 : *정말… 대공을 만나러 가라고 말했는데도…. 반해버린 여자의 일이라면 주변을 전혀 보지 못하는 것도 곤란한 일이군… 정말….*



이제 시드 대공을 만나면 회의가 시작된다.

ATE 자책

대거 : *(나 때문에… 나 때문에 알렉산드리아 마을이 그렇게 되어 버린 거야…. 아름다웠던 마을도… 관계없는 많은 사람들의 생명도… 모두 말려들게 한 것은 나…? 에코가 말한 대로 알렉산더를 소환했던 것은 잘못된 것이었을까…? 아니, 에코의 잘못이 아니야. 처음부터, 어머님의 곁에서 가출한 게 잘못이었어…. 가출 따위를 했기 때문에 지탄이나 비비까지 말려들게 해버렸어…. 내가 가출 따위를 하지 않았다면 어머님의 폭주를 막을 수 있었을지도 모르는데…. 아냐, 내가 가출했기 때문에 어머님이 그렇게 되어 버린 걸지도 몰라…. 어머님이 범한 과오를 갚기 위해 여왕의 자리에 오르려 할 생각이었는데…. 그걸로 인해 과오를 저지르고 말았어…. 난 어떻게 해야 하지…. 난….)*

한편 회의 중 시드는 성에서 도망칠 때, 쿠자가 탄 힐다가르다 1호와 그 안에서 말하는 흑마도사 병을 보았다고 한다.

ATE 위험한 모습

쿠자 : 으, 가란드에게 죽을 뻔했어… 죽는다? 내가 죽는다고? 하하하하… 바보 같은 말이야. 내가 죽는다고? 그런 일이 있을 리 없잖아? 있을 리 없어! 하하하… 그리고 이미 늦었어. 톱니바퀴는 돌기 시작했단 말이야…;
쿠자 : 내가 그런 죽을 날도 얼마 남지 않은 노인네에게 지금에 와서 나올 자리를 줄 거라고 생각하나?
존 : 무슨 일이십니까요?
손 : 엄청난 상처입니다요!
쿠자 : 시끄러! …그리고 알렉산더가 안된다면, 그걸 대신할 것을 손에 넣으면 되는 거야! 야, 거기 너!
흑마도사 : 234호입니다…;
쿠자 : 네 번호 따위는 묻지 않았어! 그 계획의 준비는 되었겠지?
234호 : 예.
쿠자 : 좋아…, 뭐, 당연하지…, 후후후… 아직도 그들이 춤을 추어주지 않으면 곤란해…; 나는 잠시 쉴 테니, 대기하고 있도록!

그리하여 시드대공은 지탄에게 시드의 부인인 힐다와 힐다가르다 1호를 되찾아 올 것을 명하지만 힐다가르다 2호가 부서졌기 때문에 현재로선 방법이 없는 상태이며, 시드가 부리벌레의 모습이기 때문에 새로운 비공정을 만들 수도 없는 상태이다. 그래서 토트 선생을 불러 지혜를 얻으려 하는데, 이때 에코가 나타나 대거가 말을 할 수 없게 되었다고 전해 준다. 다시 객실로 가서 대거를 만나면 그녀가 너무나 많은 일들로 인해 마음의 상처를 받아 말을 할 수 없게 되었다는 것을 알게 된다. 그후 시드를 원래의 모습으로 되돌리기 위해 토트 선생이 약을 만들기로 하고, 그 약을 만들기 위해, 3가지 약을 찾아야 한다.

ATE 빌려 줄 수 없는 것

베네로 : 영차, 영차, 오오… 역시 높은 곳은 위험해요.
마커스 : 시나씨, 망치좀 빌려주겠스?
시나 : 망치는… 잠깐 기다려요. 찾아올 테니까~;
마커스 : 시나씨가 들고 있지않았스?
시나 : 이, 이것? 이건 절대 안돼요. My 망치는 빌려줄 수 없어요!
마커스 : 그, 그랬스?
시나 : 그래요! My 망치는 절대로 빌려줄 수 없어요!
마커스 : 알았스, 못을 박을 수 있는 거라면 뭐든 좋겠스.
시나 : 알았어요!

이제 마을로 나가 3가지 약을 구하도록 하자. 3가지 약은 다음과 같은 곳에서 입수할 수 있다.

3가지 약 입수

▶신기한 약(ふしぎな薬) : 극장가의 시나에게 받는다



▶이상한 약(あやしい薬) : 극장가의 예술가의 집

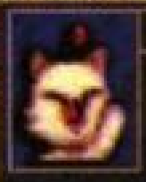


▶아름다운 약(きれいな薬) : 상업구의 무구점 앞에 있는 아리스에게 받는다



ATE 재시작

도일 : 프레이야님!
그레이 : 무사하셨군요!
프레이야 : 오오, 너희들도 무사했군!
도일 : 예, 겨우 살아남아 우호국인 린드블룸에 왔습니다.
그레이 : 하지만 단을 포함해 많은 생명이 희생되었습니다.
프레이야 : 그랬군…;
그레이 : 하지만 살아있다면 희망도 있습니다! 저희들은 질 수 없습니다! 그런데 프레이야씨는 앞으로 어떻게 하실 셈입니까?
프레이야 : 나는 지탄들과 함께 그 쿠자라는 남자를 쫓아갈 생각이야. 너희들은 어떨 셈이지?
도일 : 저희들은 세력을 정비하여 조국 부르메시아의 재건을 할 생각입니다. 이곳으로 도망쳐온 동료들을 시작으로 각지에 흩어져 있는 동료들을 모을 생각입니다.
그레이 : 그래서 프레이야씨께도 도움을 요청하러 왔지만…;
프레이야 : 그랬군…, 나도 목적을 달성하면 반드시 부르메시아로 돌아갈 생각이야. …미안하지만 그때까지 힘내주게.
그레이 : 알겠습니다! 저희들도 있는 힘껏 해보겠습니다!
도일 : 프레이야씨가 언제 돌아와도 좋도록 살아남은 동료들도 힘내겠습니다.
프레이야 : 미안… '이럴 때 프라트레이님이 있어 준다면…'.



모그넷

못쿠로부터 쿠포에게—

알렉산드리아는 난리가 난 것 같다쿠포… 쿠포나 못슈는 괜찮을까? 무언가 새로운 정보가 들어오면 가르쳐 주길 바란다쿠포! 그러고 보니 스틸츠킨도 알렉산드리아에 있었다는 소문을 들었다쿠포~.

3개의 약을 얻었다면 다시 시드에게 돌아가자. 하지만 시드는 원래의 모습으로 돌아오지 않고, 개구리가 되어 버리고, 쿠자에 대해 조사하기 위해 배를 타고 흑마도사의 마을로 향하기로 한다.



이, 이번엔 개구리로…

ATE 구도자

쿠이나 : 거대한 마을이다해. 어째서 이렇게 공사를 하고 있다해? 맛있다는 건 뭔가 먹을 게 있다는 것이다해?
할머니 : 어서 와요. 우리 피클스는 맛있어요.
쿠이나 : 뭐라고! 그게 먹을 거라해?
할머니 : 피클스를 모르는 거야?
쿠이나 : 들은 적 없다 해. 하지만 세계의 모든 것을 먹는 것의 나의 사명이다해! 맛있는 것이라면 빨리 달라해! 먹지 않을 수 없다 해!
할머니 : 아, 그래? 그럼 먹어봐.
쿠이나 : 먹어도 되는가해? 잘먹겠다해!

이제 상업구로 가서 쿠이나를 동료로 한 뒤 지하층의 수룡의 문을 통해 나가면 부르 나르시스호를 타고 나갈 수 있다. 하지만 그 전에 회복 아이템을 많이 구입해 두는 것이 좋을 것이다.

잊혀진 대륙 The Forgotten Continent



입수 아이템

흑대(흑마도사의 마을)

새로 등장하는 적(키에라 사막)

랜드웜(ランドウォーム)
■훔치다 : 피닉스의 깃털, 하이포션, 원석
■특성 : HP가 매우 높으며 일스톰을 사용한다.

오우거(オーガ)
■훔치다 : 에텔, 피닉스의 깃털, 방해백신
■특성 : 공격력이 매우 강하다.

베펄(ヴェパル)
■훔치다 : 에텔, 피닉스의 깃털, 하이포션
■특성 : 아군을 브레이저로 얼린 뒤 일격사시킨다.

아다만타이마이(アダマンタイマイ)
■훔치다 : 피닉스의 꼬리, 텐트, 하이포션
■특성 : 방어력이 매우 높으며 바람속성에 약하다.

암스트롱(アームストロング)
■훔치다 : 에텔, 하이포션, 원석
■특성 : 대포는 HP를 1/2로 줄이므로 매우 귀찮다.

카토브레퍼스(カトブレパス)
■훔치다 : 에텔, 피닉스의 꼬리, 하이포션, 금 바늘
■특성 : 공격력이 매우 강하다.

이제 배를 타고 외측의 대륙으로 향하자. 배는 해안가에만 정박할 수 있으며 동료를 바꿀 때는 △버튼을 눌러 배 안으로 들어간 뒤 시드와 이야기하면 된다. 마을에 도착하면 모든 흑마도사들이 사라진 것을 알게 된다. 묘가 있는 곳에 가면 288호만이 남아있는데, 그의 말에 따르면 쿠자가 자신들의 생명을 연장해 준다고 하여 모두들 그를 따라갔다고 한다. 비비가 사라진 후 오른쪽의 집으로 가면 초코보의 알에서 새끼 초코보가 태어나고, 그후 288호로부터 대륙의 동쪽에 쿠자의 숨겨진 집이 있다는 이야기를 듣게 된다. 다시 배를 타고 동쪽 대륙의 사막으로 향하자. 배를 타도 동쪽 끝으로 내리면 키에라 사막에 도착하게 된다. 키에라 사막에는 여러 개의 유사가 있는데, 이들 중 한곳에 쿠자의 집이 있다. 들어갔을 때 앤트리온이 나오는 구멍은 잘못된 것이다. 제일 북쪽에 있는 구멍이 진짜이다. 구멍으로 들어가면 지탄은 정신을 잃게 되고, 잠시 후, 시드와 어떤 방에 함께 있다는 것을 알게 된다. 그후 쿠자의 목소리가 들려오고 그는 동료들의 목숨으로 지탄을 협박하여 잊혀진 대륙의 시어웨이즈 캐니온 남쪽에 있는 우이유벨이라는 장소로 가서 그루그스톤을 찾아오라고 한다. 여기서 3명의 동료를 데리고 가게 되는데, 우이유벨은 마법이 통하지 않으므로 마법을 사용할 수 없는 캐릭터를 데리고 가는 것이 좋다. 캐릭터를 모두 결정하면 힐다가르다 1호를 타고 잊혀진 대륙으로 오게 된다. 목적을 달성하기 전까지 힐다가르다 1호에 탈 수 없지만, 아이템은 살 수 있다. 이제 남쪽에 있는 우이유벨로 향하자.



금단의 땅 우이유벨 Oeilvert

입수 아이템
만능약, 페저 부츠, 라이징 선, 에릭서, 대지의 옷, 다이아 소드, 실드 아머, 빛나는 옷

새로 등장하는 적

에비타프(エビタフ)
■훔치다 : 금침, 피닉스의 꼬리
■특성 : 아군 캐릭터를 소환한후 해당캐릭터를 죽여버린다

가루다(ガルーダ)
■훔치다 : 피닉스의 깃털, 에텔, 하이포션, 원석
■특성 : 전체공격인 진공파가 매우 위력적이다. 바람 속성의 공격으로 빨리 없애도록 하자.

내부로 들어가서 2층으로 올라가면 푸른색 구체가 있는데, 우선 이것을 조사하여 붉은 색으로 바꾸자. 그후 왼쪽 아래의 방으로 가면 4개의 빛이 나오는 구멍이 있는데, 이것을 위에서부터 조사하면 그 내용을 알 수 있도록 반응이 일 난다. 그후 뒤로 돌아가


위에서부터 순서대로 조사하자

큰 구체가 있던 방으로 가면 테라라는 별의 죽음에 대해 들을 수 있다. 이제 왼쪽 부분에 있는 방들을 모두 조사한 후, 오른쪽으로 가면 리프트를 타고 내려갈 수 있다.

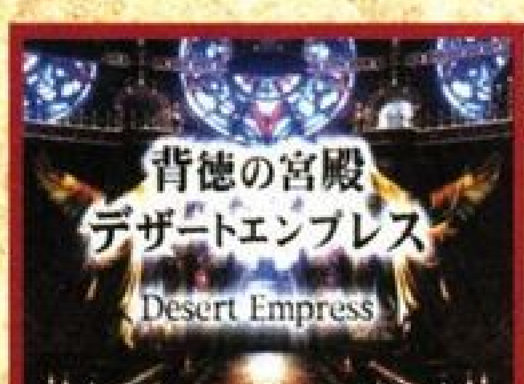

이 장을 지나면 보스가 있는 곳으로

BOSS 플랜트브레인(プラントブレイン)



HP : 19000, AP : 11, 속성 : 무,
약점 : 없음, 훔치기 : 에릭서, 호리 랜스
빛나는 옷

전체회복을 할 수 없으므로 오토 포션을 장비해 주는 것이 좋다. 포톤의 경우 1명의 HP를 1로 만들고, 부메랑이나 회오리바람은 전체공격이다. 아군 전원을 혼란상태로 만드는 프로펠페라윈드는 막을 수 없으므로 전원 혼란회피의 술을 장비해야 할 것이다.



배덕의 궁전 데저트 엠프레스 Desert Empress

입수 아이템
프로미스트 링, 베네치아 실드, 옹키의의 팔찌, 엥클릿, 대지의 옷, 실드 아머, 복두건

구입가능 장비(모그샵)
다이아 소드, 트라이덴트, 데스블 크로, 마법의 라켓, 치료의 로드, 요정의 파이프, 사이프레스 파일, 은 포크, 윈윌륜, 라이징 선, 키메이라의 팔찌, 에고이스트의 팔찌, 다이아 손목보호대, 챠크라 밴드, 다르크 햇, 그린베레, 크로스 헬름, 브리건다인, 유술도복, 골드 아머

새로 등장하는 적

쿠알(クアール)
■훔치다 : 없음
■특성 : 스톱 효과에 데미지를 주는 블래스트를 사용한다.

그림록(グリムロック)
■훔치다 : 에텔, 하이포션
■특성 : 가장 위로 올라온 색에 따라 성격이 변한다. 마음 편하게 레벨5 데스로 죽이자.

스쿠이드라켄(スクイドラケーン)
■훔치다 : 해독제
■특징 : 독 공격을 해 온다. 역시 레벨5 데스로 한번에 죽여버리자.

이제 그루그 스톤을 조사하면 시점이 변경된다. 한편 쿠자는 자신은 약속을 지키는 것을 가장 싫어한다면서 10분 후 바닥을 열어 모두를 저 세상으로 보내주겠다고 하고, 이에 시드가 나서게 된다. 여기서는 6분내에 미니게임을 마쳐야 한다.

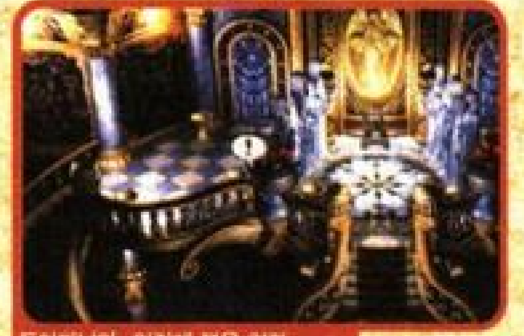
MINI GAME 모래시계를 멈추게 하라

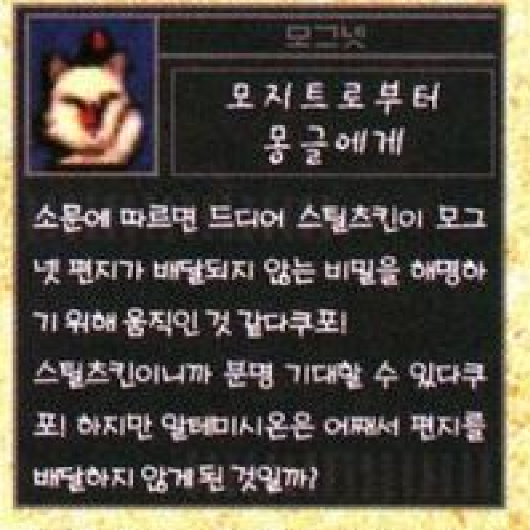
우선 우리에 걸려있는 열쇠를 빼앗아야 하는데, 이때는 연타로 다가설 수 있다. 하지만 '무궁화 꽃이 피었습니다' 처럼 몬스터가 뒤를 보고 있을 때만 움직여야 한다. 그후 저울로 가서, 저울과 추를 조사한 후(첫 번째, 두 번째 선택지) '추를 올려놓는다(세 번째 선택지)'를 골라서 토, 석, 철(→ →)순으로 올려놓으면 시드가 밟고 올라설 수 있게 된다.



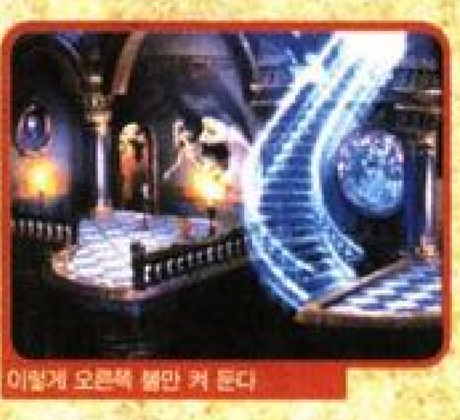
▲ 6분밖에 주어지지 않는다

무사히 모래시계를 뒤집으면 드디어 동료들을 구해낼 수 있다. 이제 열쇠를 얻은 방으로 가면 모그리가 있으니 세이브를 하고 왼쪽으로 들어가자. 바로 나오게 되는 두 명의 여신이 있는 방에서는 왼쪽의 여신을 조사한 후 오른쪽의 여신을 조사하여 프로미스트 링을 입수할 수 있다. 여기서 위로 올라가 왼쪽으로 가면 9개의 촛대가 있는 방이 나오는데, 9개의 촛대에 모두 불을 켜면 엥클릿을 입수할 수 있다. 이제 다시 뒤로 돌아가면 여신상과 석상이 2개 있는 곳에 길이 생긴다. 이곳으로 올라가 초에 불을 켜고 내려오면 상자가 생길 것이다. 이제 다시 9개의 불을 켰던 곳으로 돌아가 오른쪽의 문으로 진행하며 초에 불을 켜면 아머실드를 입수할 수 있으며, 서재에서도 불을 켜서 비밀통로를 열 수 있다. 서재의 마지막 비밀통로로 들어가 초에 불을 켜면 서재 왼쪽에 길이 생기고 모그리가 나온다.

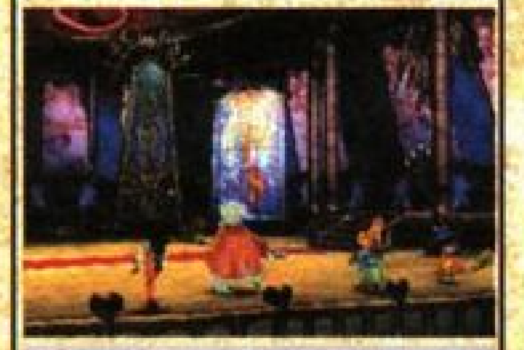

돌아다니며, 이렇게 불을 켜자



이제 왼쪽으로 진행하면 역시 초가 나오는데 모든 초를 켜면 두 가지 아이템을 입수할 수 있다. 그 후 양 석상에서 가장 오른쪽에 있는 초만을 켜면 가운데 길이 생긴다. 이제 계단을 올라가 불을 켜려 하면 바리아비라와 전투가 일어난다.


이렇게 오른쪽 불만 켜 둔다

BOSS 바리아피라(ヴァリアピラ)



HP : 13000, AP : 11, 속성 : 무,
약점 : 없음, 훔치기 : 에릭서, 시바의 카드

계속해서, 리플레크와 강력한 마법을 사용하지만 카벙클을 이용해 아군 전체에 리플레크를 걸면 간단히 이길 수 있다. 하지만 회복이 불가능해지므로 아이템을 적극 활용하자. 참고로 던전 내에서 얻지 못한 아이템이 있다면 그만큼 위력이 강해지므로 싸우기 전에 모든 아이템을 입수하도록 하자.

전투가 끝나고 불을 켜면 파티가 다시 지탄으로 변경된다. 이제 온 길을 되돌아가서 마법진에 오르면 쿠자가 있는 곳까지 오게되고, 쿠자의 말에 따라 지탄 홀로 그를 만나게 된다. 한편 남아있던 일행들은 모두 합류하게 되고, 지탄이 있는 곳으로 가지만 에코와 시드가 잡히게 되어 구르구스톤을 빼앗기게 되고, 지탄은 쿠자를 쫓아가지만 이미 쿠자는 힐다가르드 1호를 타고 떠난 후였고, 지탄도 배를 타고 쿠자를



성스러운 땅 에스트 가자 Esto Gaza

입수 아이템
왕 엣지×2, 에릭서, 데몬즈 메일, 레드캡, 9693길, 금의 머리장식, 대지의 로브

구입가능 장비
그리디우스, 조린셰이프, 다이아 소드, 프레임 탄, 에비 랜스, 시저스 팡, 마법의 라켓, 아수라의 로드, 휴매론, 사이프레스파일, 팔각봉, 온 포크, 라이징 선, 에고이스트의 팔찌, 용기의 팔찌, 비취 팔찌, 다이아 손목보호대, 베네치아 실드, 흑두건, 레드 캡, 크로스 헬름, 유술도복, 힘나는 옷, 골드 아머, 실드 아머

새로 등장하는 적

그레네이드(グレネード)
- ■훔치다 : 에텔, 텐트, 원석
- ■특징 : 파이가나 전체공격인 화염방사를 사용한다.

적룡(赤龍)
- ■훔치다 : 에릭서, 에텔, 텐트,
- ■특징 : 강력한 전체공격인 트위스터를 사용한다. 먹으면 트위스터를 배울 수 있다.

웜휴드라(ワームヒュドラ)
- ■훔치다 : 해독제, 하이포션
- ■특징 : 맹독 브레스와 에어로 브레스를 사용하며 썩은 입김을 배울 수 있다.

레이스(レイス)
- ■훔치다 : 하이포션, 토파즈, 원석
- ■특징 : 죽음의 선고를 사용한다.

배에서 내리면 남쪽으로 내려가 성스러운 땅 에스트 가자로 들어가자. 신전 내부로 들어가면 사제를 만나게 되는데, 그의 말에 따르면 쿠자와 흑마도사들이 에코를 데리고 그루그 화산으로 갔다는 이야기를 들을 수 있다. 이제 장비를 구입하고 위쪽으로 올라가서 그루그 화산으로 향하자.

> 모그넷
> 알테미시온으로부터 모리시아에게
>
> 모리시아! 큰일나버렸어…, 그걸 너무 많이 써버려서, 이제 남지 않았어, 예비로 가지고 있는 거 없어? 가지고 있지 않지? 흑흑, 어쩌지…,

화산 내부는 그리 복잡하지 않다. 우선 아이템을 모두 모은 후 우물의 중간에 있는 레버를 아래로 세 번 내리면 아래로 내려갈 수 있게 된다.

> 모그넷
> 모란으로부터 몬도에게
>
> 알테미시온 녀석, 어쩐지 그것을 사용해 버린 것 같다쿠포!
> 잠깐 모그넷 본부에 항의를 하러… 라고 생각했지만 모그넷 본부가 어디 있는지 알아쿠포?
> 잘 생각해 보니 모르겠다쿠포~, 어디 있을까쿠포?

우물의 제일 아래로 내려가면 쿠자와 존, 손이 에코로부터 소환수를 꺼내는 의식을 하고 있다. 하지만 무언가 잘못되어 소환수는 나오지 않고, 쿠자는 계속해서 의식을 계속하도록 명령한다. 이때, 에코의 몸에서 모그가 나와 에코를 막고, 원래의 모습인 소환수로 되돌아간다. 그 후 쿠자는 어디론가 사라지고, 존과 손은 마물로 변한다.

> 모그넷
> 모리시아로부터 모란에게
>
> 알테미시온, 중요한 그것을 사용해 버린 것 같아쿠포! 그게 없으면 모그넷이 기능을 제대로 하지 못하는 게 당연하지쿠포!
> 하지만 사실은 나도 그걸 한번 사용해 본 일이 있어쿠포! 분명 알테미시온이 아무런 생각 없이 사용해 버린 기분은 알겠지만쿠포…,

BOSS 멜티제미니 (メルティージェミニ)



HP : 24500, AP : 11, 속성 : 무,
약점 : 화염+성, 훔치기 : 마인의 가슴방어구, 금의 머리장식, 백신

전투 시작과 동시에 바이러스연기로 아군 전원을 바이러스에 걸리게 한다. 바이러스상태는 에스나로 고치자. 맹독 파우더, 바이오 같은 독의 추가효과를 주는 공격을 하므로 독 방어 어빌리티를 장비하는 것이 좋다. 그다지 어려운 편은 아니다.



결국 존과 손은 쓰러지고 쿠자는 힐다가르다 1호를 타고 도망친다. 그후 안쪽의 방에서 힐다 왕비를 구출하게 되어 일행은 린드블룸까지 돌아오게 된다.

린드블룸

성으로 돌아온 힐다 왕비는 드디어 시드를 사람의 모습으로 되돌린다. 이벤트가 끝나면 회의실로 가자.



이것이 시드의 본모습이다

지탄 : 누구야? 저 아저씬?
프레이야 : …시드 대공인 것 같다.
지탄 : 에에에에에에!
시드 : …여전히 무례한 녀석개… 흠, 흠! 여전히 무례한 녀석이군!
지탄 : 아저씨, 아직도 개구리 말투를 버리지 못했군….
시드 : 시, 시끄러개굴!
지탄 : …안되겠군
시드 : 우우… 뭐 좋아, 그런 이야기를 하기 위해 모두를 부른 게 아니야.
힐다 : 제가 쿠자에게 잡혀있던 때 들은 이야기를 모두에게 전하기 위해 모이게 한 것입니다.
시드 : 녀석의 행방에 대해 알 수도 있을 테니까 확실히 들어 두는 게 좋을 거야.
스타이너 : …또 공주님이 보이지 않는군요. 이번엔 제가 찾아보겠습니다.
시드 : 나는 빨리 3호기의 건조를 하기 위해… 부르나르시스를 이용할 생각이다. 이젠 힐다로부터 이야기를 듣도록. 힐다, 잘 부탁하네.
지탄 : 그런데, 쿠자에게 들었다는 이야기는 도대체 어떤 이야기지?
힐다 : 조금 믿기 어려운 부분도 있지만 우선 들어주십시오. …쿠자는 이 세계를 이용하여 강대한 힘을 넣으려 하고 있는 것 같습니다. 강대한 힘? 그런 것을 얻어서 어쩌려는 거지?
힐다 : 모르겠습니다…, 그리고 쿠자는 이 세계의 사람이 아닌 것 같습니다.
지탄 : 뭐라고?
힐다 : 우리들이 사는 이 세계는 '가이아'라고 불리고 있지만…, 쿠자는 자신이 태어난 세계를 '테라'라고 불렀습니다.
프레이야 : 이(異)세계, '테라'인가…

ATE 총동원

바크 : 이 근처의 수리는 어떨지?
시나 : 잘 끝나지 않아요, 너무 심하게 부서졌어요.
마커스 : 시나씨가 말하는 대로겠스, 조금씩 고쳐갈 수밖에 없스.
제네로 : 해도해도, 줄지 않아요.
베네로 : 높은 곳만 시키지 말고, 가끔은 바꿔줬으면 좋겠어요.
바크 : 흐음, 그렇게 간단히 되질 않는다 말이지…,
스타이너 : 이곳에도 안 계시다니…,
바크 : 응? 저건…?
스타이너 : 공주님은 어디에…,
바크 : 어이, 뭐하고 있는 거야?
스타이너 : 응? 뭐야 네 녀석이야? 뭐, 별로 아무 것도 하지 않고 있다! 네 녀석들이야 말로 모여서 뭘 하고 있는 거지?
블랭크 : 아저씨, 그렇게 말할 건 없잖아?
시나 : 극장가를 원래대로 되돌리기 위해 상담하고 있었어요!
제네로 : 그래요.
마커스 : 뭔가 우리들을 잘못 생각한 것 같스?
베네로 : 하고있어요.
바크 : 이 녀석들 말대로야, 너야말로 그렇게 고민하는 꼴 하지만, 아무 것도 하지 못하고 있잖아? 뭔지 이야기는 들어주지.
스타이너 : …그 이야기 믿어도 되겠지?
바크 : 우린, 거짓말하는 걸 싫어하니까.
스타이너 : 실은 공주님이 행방불명이야, 성안에서는 보이지 않아서, 마을에 계실 거라 생각했는데….
바크 : 이 마을을 잘 알지 못하는 네가 찾는 것보다, 우리들이 찾는 편이 빠르고 확실하지.
스타이너 : 하, 하지만…,
바크 : 여기는 우리들의 정원같은 곳이니까, 우리들에게 맡기라구! 알겠지 얘들아! 확실히 찾아야해!
스타이너 : 고, 고맙군…,
바크 : 가하하하! 괜찮아!

힐다 : '테라'와 이 세계는 빛나는 섬이라고 불리는 장소로 연결되어 있는 것 같습니다.

지탄 : …쿠자가 어디로 도망쳤는지는 모르겠지만 그곳에 가보면 어떻게든 되겠군….

힐다 : …하지만 빛나는 섬으로부터 그대로 '테라'로는 갈 수 없는 것 같습니다.

사라만다 : 그건 그래. 그렇게 세상일은 쉽지 않으니까. …게다가 그랬다면 지금쯤 누구라도 그 이세계를 알고 있을 거 아냐.

지탄 : 그럼 어떻게 해야 하지?

힐다 : …이야기는 아직 끝나지 않았습니다. 두 개의 세계를 연결하고 있는 장소는 봉인되어 있는 것 같지만, 봉인을 푸는 열쇠가 되는 장소가 있다고 했습니다.

지탄 : 그건 어디지?

힐다 : 잊혀진 대륙 북쪽에 있는 고성. 이라고 쿠자는 말했습니다. 잊혀진 대륙의 고성에 대해서는 모험가였던 이프센의 견문록에 남아 있습니다. 그것에 따르면 깊은 절벽 때문에 탐색을 단념했다. 라고 쓰여져 있었던 것 같은 기억이 있습니다. 어차피, 잊혀진 대륙 자체가 별로 알려져 있지 않았기 때문에 뭐라고 말할 수는 없지만…. 우선, 그 고성의 이름이 없기 때문에 이프센 고성이라고 부르겠습니다.

지탄 : 이프센의 고성이라… 뭐, 분명 이 대륙 이외의 장소는 별로 알려져 있지 않으니까….

ATE 원상복구

시드 : 작업은 어떤가?

기관장 : 오, 대공님 아닙니까! 드디어 인간의 모습으로 돌아오셨군요!

시드 : 음. 이제 본격적으로 건조에 들어갈 수 있겠다.

기사 : 건조에 대해서는 2호기를 활용하여 기관부분까지는 거의 똑같이 되어 있습니다. 남은건 선체부분이군요…. 이게 생각보다 난관입니다.

시드 : 음… 그 선체부분인데, 부르 나르시스를 이용하면 어떨까 생각하는데?

기사 : 그건 또 무슨 생각입니까?

시드 : 실제로 타보고 알게 된 건데, 선체 그 자체가 정말 좋아서…. 뭐, 이유는 그것뿐이 아냐. 완성을 서두르지 않으면 안될 사정이 있다. 설계도는 내 머릿속에 들어있다. 내 지시대로 한다면 어려운 일은 없어. 빨리 준비해라!

기관장 : 알겠습니다!

힐다 : …제가 들은 이야기는 이상입니다. 이프센의 고성에 가면 뭔가 알아낼지도 모르겠습니다.

에코 : 하지만 어떻게 쿠자에게 그런 이야기를 들었어요?

힐다 : 저는 한번도 묻지 않았습니다. 그 남자가 이야기했으니까. 말하고 있는 사이에 점점 자신에게 빠져들어…. 내가 질문하기도 전에 이것저것 이야기해주더군요. 그리고 내게 이야기해도 자신의 목적을 달성할 테니 상관없다고 생각했겠지요.

사라만다 : 분명, 제대로 싸우게 된다면 우리들 따위의 힘으로는 발 밑에도 미치지 못하겠지.

비비 : 하지만 쿠자만은 절대로 용서할 수 없어! 내 동료들의 목숨을 가지고 놀다니….

지탄 : 우선, 목적지는 결정되었군. 문제는 어떻게 해서 그곳에 가는가. 군. 부르 나르시스가 3호기에 사용되는 이상 3호기의 완성을 기다릴 수밖에 없는 건가….

스타이너 : 지탄! 큰일났다!

지탄 : 뭐야? 아저씨, 이번엔 뭔데?

스타이너 : 린드블룸 내를 찾아 봤지만, 공주님의 모습이 보이지 않는다! 탄타러스의 녀석들도 도와주고 있지만….

지탄 : 린드블룸에 없다고? 그럼 갈곳은 한 곳이군.

스타이너 : 짚이는 데라도 있는 건가?

지탄 : 글쎄… 모두들 린드블룸에서 기다려 줘. 금방 돌아올 테니까.

지탄 : 이상하군. 알렉산드리아로 올 줄 알았는데. 아직 찾아보지 않은 곳은….

바쿠 : 오. 지탄. 여기 있었군!

지탄 : 보스! 대거는 있었나요?

바쿠 : 안돼… 아무 데도 없어! 하지만… 대거는 아니지만 '그 녀석'이 있었던 것 같은 느낌이 드는데….

지탄 : 그 녀석?

바쿠 : 그래 '그 녀석'이야! 다시 한번 확인해 볼까?

지탄 : 어이, 잠깐 기다려. 도대체 '그 녀석'이 누구야?

지탄 : 보스. 어디까지 가는 거야? '그 녀석'이라는 게 여기 있는 거야?

바쿠 : 방금 전엔 저쪽에 있었는데….

지탄 : 저쪽? !! 저건 설마? 얼래? 저긴가? 얼래. 없어.

바쿠 : 너… 살아있었군?

베아트릭스 : 당신은… 바쿠?

바쿠 : 그래. 네 공주님을 유괴한 장본인 바쿠야!

베아트릭스 : 아니, 그이야기는 더 이상하지 말아 주세요. 먼 과거의 이야기니까….

바쿠 : 그렇게 말해 준다면, 고맙게 받아들이지. 어차피, 별로 신경 쓰지 않았지만 말야. 가하하하하!

지탄 : 보스! '그 녀석'이라는건 베아트릭스를 말한 게 아니야? 앗!

베아트릭스 : 보시는 대로 알렉산드리아는 완벽하게 파괴되어버렸습니다. 저도, 그 혼란 속에서, 스타이너와 함께 어떻게 해서든 알렉산드리아를 보호하려 했지만…. 자신의 무력함을 알게 되었습니다.

지탄 : 스타이너 녀석, 걱정하고 있어. 어째서 연락하지 않은 거지? 그리고, 대거도, 쇼크를 받아 거의 말을 하지 못하게 되었어.

베아트릭스 : 가넷님이… 그렇다면 가넷님은 잠시 이곳에 돌아오지 않는 게 좋겠지요…. 이곳에 돌아와도, 단지 마음의 상처만 깊어질 뿐….

지탄 : 그게 말야. 대거녀석, 행방불명이 되어서…. 이 마을에 돌아왔을 거라고 생각했는데, 어디에도 없어서….

베아트릭스 : 이 마을에 돌아와 계신다? 어디에도 없다…? 그 장소에도 계시지 않았습니까?

지탄 : 그 장소?

베아트릭스 : 그래요. 알렉산드리아에 오셨다면 가넷 님은 반드시 그 장소에 들리실 겁니다. 그래요… 당신에게 부탁드리고 싶은 게 있습니다. 만약 가넷님을 만난다면, 알렉산드리아의 일은 부디 걱정하지 말라고 전해주세요. 지금은 자신의 마음과 몸을 중요히 여기시라고….

지탄 : 그래. 알겠어.

베아트릭스 : 그리고, 한가지 넘겨드리고 싶은 게 있습니다. 알렉산드리아에 평화가 찾아오는 그날까지 그것이 가넷 님의 힘이 되길….

지탄 : 찾았어. 대거….

대거 : 지탄!

지탄 : 말할 수 있게 된 거야?

대거 : 나… 나… 그때부터 계속 생각했어. 앞으로 내가 여왕이 되어서, 알렉산드리아의 평화를 되찾아야해…. 그렇게 생각하고 이곳에 돌아왔지만… 조금 더, 지탄하고 함께 있어도 되겠죠?

지탄 : 어째서야? 이유를 물어봐도 돼?

대거 : 나, 어머님이 살아 계실 때는… 어떻게 하면 왕녀답게 이야기할까, 어떻게 하면 왕녀답게 행동할까…. 그런 것만 생각했어요… 어머님이 돌아가시고, 내가 여왕이 되려 할 때도 마찬가지…. 어떻게 하면 여왕처럼 될까… 어떻게 하면 여왕처럼 보일 수 있을까. 하지만 지금의 난 아무리 노력해도, 분명 국민들이 여왕으로 인정해 주지 않을 거예요.

지탄 : 음. 그럴까?

대거 : 내게 이 나라를 지켜낼 자격 따윈 없어요….

지탄 : 음… 아, 그래! 베아트릭스로부터 이걸 받았는데….

대거 : 이건… 가넷?

지탄 : 그래, 가넷이야… 아름다운 보석이지?

대거 : 매우 빛나고 있어….

지탄 : 그 보석은… 처음에는 어디에든 있는 돌이었어. 하지만 그 돌은 이렇게 기원했어… '나는 빛나고 싶어!'. 그 기원을 통해, 돌은 사람들로부터 사람들에게 전달되어… 지금, 대서의 손에서 빛나고 있는 거야! 대거가 빛나고 싶다는 용기를 가진다면… 분명 언젠가 빛날 수 있어! 알렉산드리아가 너를 필요로 할 때는 반드시 와. 네가 알렉산드리아를 필요로 할 때도 반드시! 서두르지 않아도 돼! 중요한 것은 빛나고 싶다고 기원하는 거야!

대거 : 고마워…. 나, 사과해야겠어… 반신반의의 기분으로 함께 있고 싶다고 말해서.

지탄 : 말은 반신반의라도, 함께 있다고 싶다는 기분은 정말이었으면 좋겠는데….

대거 : 저, 지탄… 또, 그때의 그걸 빌려주었으면 하는데….

지탄 : 그때의 그거라니?

대거 : 그때… 내가 큰 결의를 할 수 있게 해준… 이걸 빌릴게. 지탄… 지금까지의 나를 기억해 줘….



머리를 자르는 대거

이제부터 비공정을 사용할 수 있게 된다. 비공정의 새로운 특징은 전체 맵에서 ○버튼을 누르면 해당 지역까지 단순에 갈 수 있다는 것이다. 이 것을 이용하여 세계를 돌아다니다 이프센의 고성으로 향하자.





이프센 고성

Ipsen's Heritage

입수 아이템
대거, 별자리 아쿠에리어스, 고양이 손톱, 로드, 바렛타, 자벨린, 브리드 소드, 고렘의 피리, 처녀의 분노, 고대의 향기, 에어라켓

구입가능 장비
메이지 매셔, 아이언 소드, 미스릴 스피어, 포이즌 너클, 마르티나 라켓, 미스릴 로드, 라미아의 피리, 오크 스태프, 니들 포크, 라이징 선, 웅카이의 팔찌, 바허 팔찌, 베네치아 실드, 레드 캡, 금의 머리장식, 크로스 헬름, 다이아 헬름, 힘나는 옷, 대지의 옷, 실드 아머, 데몬즈 메일

새로 등장하는 적

가고일(ガーゴイル)
- 훔치다 : 에텔, 피닉스의 깃털, 텐트
- 특성 : 금 바늘로 편방에 보낼 수 있다.

아가레스(アガレス)
- 훔치다 : 원석, 금 바늘, 텐트
- 특성 : 각종 마법을 사용하며 가고일을 깨울 수 있다.

케베로스(ケルベロス)
- 훔치다 : 에텔, 텐트, 원석
- 특성 : 화염방사와 파이가가 매우 강력하며 리레이즈를 배울 수 있다.

아리만(アーリマン)
- 훔치다 : 피닉스의 깃털, 에텔, 하이포션
- 특성 : 죽음의 룰렛을 사용하므로 혼자 나오면 아군이 매우 불리하다.



성에 들어서면 사라만다가 지탄에게 자신은 자신 나름대로의 방식으로 진행할 테니 누구의 방식이 올바른지 대결하자고 하며 파티에서 나가겠다고 한다.

- **A** 보낸다
- **B** 보내지 않는다

이곳은 무기의 공격력이 약할수록 적에게 줄 수 있는 데미지가 크다. 그러므로 입수할 수 있는 최악의 장비를 하고 싸우는 것이 좋다. 모그리가 있는 곳에는 떨어지는 구멍이 몇 개 있는데, 이것을 이용해야 처녀의 기원을 입수할 수 있다.

모그넷

못크로부터 크모레에게

야, 크모레 잘 지내고 있지쿠포? 지금 린드블룸의 모그리들 사이에 화제가 되어 있는 것은 '모그넷 본부는 어디에 있는가?' 라는 거야쿠포! 아무도 모르지쿠포! 쿠모레는 알고 있어쿠포? 소문으로는 찾아내기 힘든 곳에 있고, 게다가 보통의 방법으로는 들어갈 수 없는 것 같아쿠포….

사다리를 통해 계속해서 진행하다 보면 사라만다를 만나게 되고, 그는 자신이 이겼다면서 지탄에게서 떠나간다. 이제 그가 서있든 곳의 벽을 조사하여 4개의 거울을 입수하면 보스와 싸울 수 있다. 보스를 물리쳤으면 성밖으로 나가자.

BOSS 다하카 (ダハーカ)

HP : 29000, AP : 11, 속성 : 무, 약점 : 바람, 훔치기 : 에릭서, 오리할콘, 미스릴 크로

주로 브리자가를 사용하여 공격하며 일직선으로 몸을 모으면 방어력이 엄청나게 높아지며, 직접공격도 강하게 된다. 그러므로 보통 때는 물리공격을 하다가 몸을 일직선으로 만들면 마법으로 공격하자.

하지만 사라만다는 밖으로 아직 나오지 않았으며, 그 때문에 지탄은 다시 사라만다를 찾아 홀로 성안으로 들어가게 된다. 이제, 전에 처녀의 기원을 입수한 곳으로 떨어지면 사라만다의 신음소리를 들을 수 있고, 이곳에서 뛰어내려 아래로 내려가면 그를 찾을 수 있다. 이제 그를 데리고 밖으로 나가자.



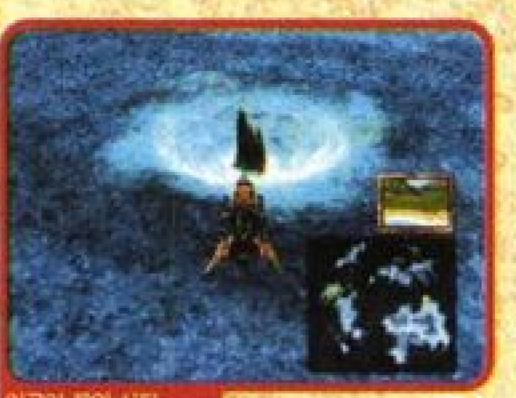
이곳에 사라만다가 쓰러져 있다

지탄 : 자 이제 안에서 모은 정보로 함께 추리해보자. 고성의 최상부의 방에는 세계지도와 같은 벽화가 있어서, 그곳에는 4종류의 거울이 걸려 있었어. 각각의 거울에는 나밖에 읽을 수 없는 문자들로 이런 이야기가 써 있었어.

'나의 힘은 흔들리는 땅 밑에서 보호받고 있다'
'나의 힘은 누구도 다가설 수 없는 강한 바람 속에서 지켜지고 있다'
'나의 힘은 높은 산의 뜨거운 장소에서 보호되고 있다'
'나의 힘은 대지로 둘러싸인 물밑에서 보호되고 있다'

지탄 : 각각의 거울이 표시하는 장소에는 봉인을 풀기 위한 무언가가 있을 거야. 그리고 그 방에 있던 몬스터는 이렇게 말했어… '하나는 모든 것, 모든 것은 하나' … 즉 이 4개의 장소에는 무언가 연결이 있다는 거야.

이제 4개의 사당으로 가야 하는데, 이프센 남쪽의 바다 위에 있는 '물의 사당', 그루그 화산의 화구에 있는 '불의 사당' 이프센 성 남동쪽에 있는 '바람의 사당', 키리에 사막의 남쪽에 있는 '지맥의' 사당 순으로 가자. 각각 대거와 에코, 프레이아와 사라만다, 비비와 스타이너, 지탄과 쿠이나가 들어가게 되는데, 바닥이 올라오는 함정은 버튼러 점프하도록 하자. 그후 땅의 가디언과 싸우게 된다.


이곳이 물의 사당

BOSS 땅의 가디언 (土のガーディアン)

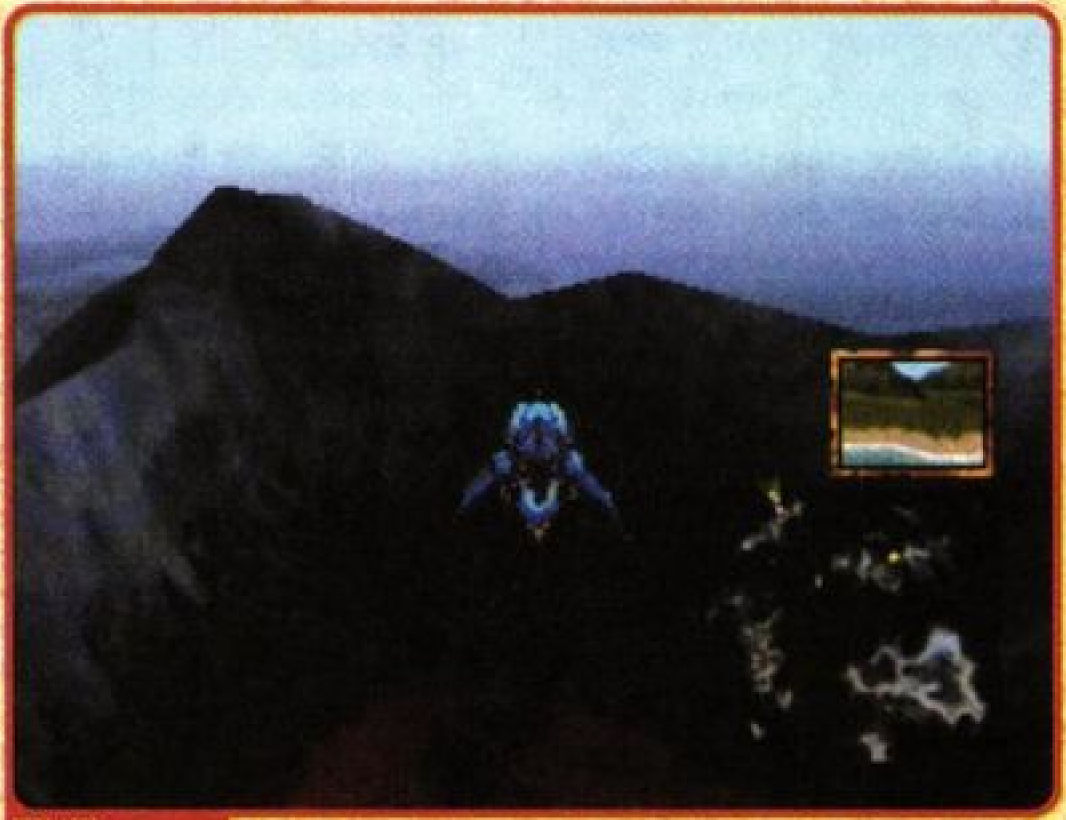


HP : 20000, AP : 11, 속성 : 무,
약점 : 바람, 훔치기 : 어벤져, 러버콘서스

브리자가, 파이가 등의 강력한 마법을 사용하며 지진으로 전체공격도 한다. 그러므로 대지의 옷과, 화염이나 냉기를 흡수할 수 있는 마다인의 반지, 다르크 햇 등을 장비해 주면 간단하게 이길 수 있다.


바람의 사당


지맥의 사당


불의 사당



테라 Terra

입수 아이템
유프노 크라운, 드래곤 리스트, 에릭서, 미스릴 라켓, 만능약, 마인의 가슴방어구

새로 등장하는 적

링커맨더(リングコマンダー)
■훔지다 : 백신, 메이리 쿨
■특징 : 리플렉트와 사이레스로 마법을 봉어이며 바이러스파우더를 사용한다.

무버(ムーバ)
■훔지다 : 텐트, 백신, 오팔
■특징 : 물리공격을 받으면 즉사공격인 엘티어택으로 반격한다. 마법공격 위주로 싸우자.

헥트아이즈(ヘクトアイズ)
■훔지다 : 피닉스의 깃털, 백신, 아이포션
■특징 : 죽음의 룰렛을 사용한다.

이제 이프센 고성의 북동쪽에 있는 빛나는 섬으로 가면 테라로 갈 수 있다.


테라로 향하는 지탄일행

지탄 : 이곳에 테라… 뭐지? 이 느낌은….
노인 : 드디어 이곳까지 왔군… 시간이 된 것인가…. 그렇지 않으면
지탄 : 넌 누구야?
노인 : 내 이름을 묻는가…. 그러면 내가 먼저 묻지… 네 녀석은… 누구지? 네 녀석은… 누구지?
지탄 : 그러니까 이름을 말했잖아! 무례한 녀석이군….
노인 : 붙여진 이름을 자신이 증명할 수 있다는 말이냐? 어쩐지 네 녀석도 푸른 달의 빛에 현혹된 것 같군
지탄 : 너… 무엇을 알고 있지? 테라의 사람인가?
노인 : 네 녀석이 아무 것도 모를 뿐이야…. 자 잘 봐두어라… 이 테라의 모습을. 네 녀석이 누군가를….
지탄 : 기, 기다려! 사라졌다…?
대거 : 지탄!
지탄 : 대거! 무사했군!
대거 : 응. 모두들 무사해. 자 가자.

이제 앞으로 진행하면 지탄처럼 꼬리가 있는 소녀를 발견하게 된다. 이제 아이템을 모으며 이 아이를 따라가자.

지탄 : 도대체… 여기는 어디지….
대거 : 방금 전보다 인공적이란 느낌이 들어요.
지탄 : 하지만… 인기척이 전혀 느껴지지 않아.
소녀 : 잘 돌아왔어요.
지탄 : ??
소녀 : 이곳이, 당신이 있어야 할 곳…. 그 몸을 바칠 때를 기다릴 곳…. 그래요…, 이 곳이….
지탄 : 잠깐 기다려! 도대체 어떻게 된 거지? 뭐, 뭐야?



혼 없는 마을 브란 발 Blan Bal

입수 아이템
에릭서×2, 윙 엣지

구입가능 장비(모그샵)
대거, 메이지 매셔, 미스릴 대거, 그라디우스, 조련셰이프, 오리할콘, 디펜더, 오러 랜스, 어벤저, 미스릴 라켓, 비스트로 포크, 라이징 선, 드래곤 리스트, 수호의 손목보호대, 유프노 크라운, 심령마모, 아다만 모, 프라티나 헬름, 마인의 가슴방어구, 미네르바 비스체, 플라티나 아머

지탄 : 대거! 정신차려! 대거! 젠장! 도대체 어떻게 된 거야!
'당신은, 아무 것도 몰라요. 그래요. 마치 막 태어난 아이처럼…. 자신이 무엇을 위해 생을 부여받고… 자신이 무엇을 위해 존재하는지… 그것조차 알지 못하고, 단지 살아있다는 것을, 존재를 주장하는 것처럼 소리칠 뿐… 당신은 아무 것도 몰라요.'
지탄 : 어딘가에서 대거를 쉬게 해야해….
스타이너 : 지탄! 공주님은 내게 맡기고 빨리 쉴 수 있는 장소를!
지탄 : 그래… 여기라면 어딘가에 그런 장소가 있을 거야…. 알겠어! 그때까지 대거를 부탁해!

이제 브란 반으로 내려가자. 이곳에는 인공생명체 제놈들이 살고 있다. 대거를 쉴 수 있게 해줄 집을 찾아 마을 왼쪽에 있는 집으로 들어가면 에코가 약을 찾으러 돌아다니게 되고, 이때 아까 만났던 소녀로부터 지하에 있는 연구소로 오라는 이야기를 듣게 된다. 이벤트가 끝나면 지하의 연구실로 가자.

지탄 : 그래, 그렇군…. 이랬었단 말이군. …그래서, 결국 이것도 내게 보여주고 싶었다는 건가?
소녀 : 그래요… 이제 이해한 것 같군요.
지탄 : 흥… 이해하고 싶지는 않지만… 불행히도, 그렇게까지 바보는 아니야…. 이렇게 나와 같이 꼬리를 가진 녀석이 몰려 있으니까 말야….
소녀 : 그들은 우리들의 동료… 이 땅에서 사는 제놈….
지탄 : 제놈? 그게 이 녀석들의?
소녀 : 아니요, 그들뿐만이 아니에요… 당신도, 나도… 우리들 모두에게 부여된 종의 이름… 그것이 제놈….
지탄 : 비참한 이야기군…. 그렇게 찾았던 고향이 설마 이런 곳에 있을 줄이야…. 당연히 찾을 수 없지…. 가이아의 위에는 어디에도 존재하지 않으니까….
소녀 : 기쁘지 않나요? 자신이 태어난 땅에 돌아온 거에요.
지탄 : 기쁘다고…? 네 녀석들이 그런 감정을 알아? 이 녀석도 저 녀석도 혼이 빠져나간 것 같은 얼굴을 하고!
소녀 : 어쩔 수 없어요…. 그렇게 만들어졌으니까… 그리고 혼을 갖지 않은 제놈인 것을 이곳에서 서로 확인하고 관리하도록 되어있어요….
지탄 : 도대체 무엇을 위한 것이지? 더 이상 나를 찾는 건 지겨워! 테라에서 태어난 내가 어째서 가이아에서 길러지고 살아온 거지? 나는 살아있어! 혼도 있어! 그런데 어째서 이 녀석들은 이렇게….
소녀 : 당신이… 특별한 거예요.
지탄 : 뭐라고?
소녀 : 우리들은… 단지 '도구'일 뿐, 당신은 '도구' 이상의 역할을 부여받았을 뿐이에요… 모든 것은 가란드의 의지대로….
지탄 : 가란드? 이것 봐! 도대체 그 녀석은….
소녀 : 가란드는 별의 관리자… 그의 사명은… 테라인의 부활.
지탄 : 테라인의 부활!? 여기 있는 녀석들이 테라의 인간이 아니란 말이야?
소녀 : 그들은 '도구'에 불과해요…. 아니, 나도, 당신도… 진정한 테라인은 잠들고 있어요…. 길고 긴 시간을 기다리며… 언젠가 때가 되어, 테라가 가이아로 바뀔 때… 그래요, 이 별의 빛이 푸른 색에서 붉은 색으로 바뀔 때….
지탄 : 잠깐 기다려! 테라의 목적은 가이아로 옮기는 것이야?
소녀 : 그 외에 무엇이 있단 말이죠? 늙어버린 테라는 새로운 별을 빼앗아 계속해 살아남아 왔어요…. 그리고, 그 때가 되면 테라인의 혼이 제놈에 스며들고… 그것이 테라인의 부활….
지탄 : 어째서 그런, 더러운 짓을 하는 거지? 그 잘난 마법을 가지고 멸망시켜버리는 되는 거 아냐! 알렉산드리아를 그렇게 했던 것처럼!
소녀 : 아주 오래 전… 한번은 가란드도 강인한 수단을 써 보았어요… 하지만 실패했죠.
지탄 : 그럼 꼬리를 감추고 어디론가 사라져야지!
소녀 : 그 실패 때문에, 가란드는 긴 시간을 기다리게 되었어요…. 젊은 가이아가 강력한 힘, 소환수를 사용할 수 있을 정도의 문명을 갖지 못하도록 감시하면서….
지탄 : 그래서… 소환사의 마을을 습격하고… 알렉산드리아를 파괴했군….
소녀 : 별에는… 혼의 순환이 있어요. 혼은 별에서 태어나, 별로 돌아간다…. 그 순환까지도 제어하려고 가란드는 생각했죠…. 그렇기 때문에… 당신도 움직이게 했어야 했어요.
지탄 : 뭐라고!?
소녀 : 가란드가 기다리고 있어요… 따라와요….
지탄 : 뭘 꾸미고 있는 거지? 나는 테라니 가이아니 아무런 관계도 없어! 나는… 나는….

한편 지탄을 기다리던 대거는 에코에게 지탄을 찾아달라고 부탁한다.

ATE 언젠가 돌아갈 곳

쿠이나 : 오호! 거대한 돌이다 해! 이런걸 모두 바라보면서 도대체 뭐하고 있다해? 실은 이걸 먹을 수 있다해? 아니면 엄청나게 큰 군고구마라도 만드는데 사용하나해? …아무런 반응도 없다 해…. 잠깐 봐야지해…. 아무 말도 하지 않는다는 건 상관없다는 말이다 해…. 음. 조금만 맛봐 볼까해? 얼레? 이건… 지탄 뭐하고 있나해? 이런 곳에 서서….

지탄 : 아… 뭐야. 쿠이나잖아….

쿠이나 : 그런 곳에서 가만히 서 있으면 이곳의 말하지 않는 사람들과 전혀 구분이 가지 않는다해. 누구라도 닮은 사람이 있다고 하지만. 이렇게 속과 겉이 닮은 사람이 많다니… 세계에는 신기한 일도 많다해….

지탄 : 그래….

쿠이나 : 지탄. 어떻게 된 거냐해? 방금 전부터 왠지 이상하다 해….

지탄 : 응? 그. 그런 거 아냐. 나는 언제나 나야… 그런 말 하는 쿠이나도 쿠이나의 스승과 보기엔 똑같아.

쿠이나 : 그건 그렇다 해. 쿠엘 스승님과 나는 같은 쿠족이다해.

지탄 : 그렇지? 다른 종족이 보면 같은 종족의 사람들은 모두 비슷하게 보이는 거야….

쿠이나 : 후우음… 그런 것도 있다해…. 같은… 종족?

ATE 마음이 있는곳

비비 : 저… 이 근처는….

남자 : ….

비비 : 저… 너희들은 여기서 무얼 하고 있는 거지?

남자 : ….

비비 : 음… 아. 그래그래… 이곳의 푸른빛은 아름다워….

남자 : ….

비비 : 너희들도 좋아하지? 모두 푸른빛을 보고 있으니까….

남자 : 이 빛은 우리들에게 불쾌감을 가져다 준다….

비비 : 아. 그렇군요…. (응? 아까 그 아이야….) 응? 얼레? 지탄. 뭐하고 있는 거야?

지탄 : 뭘 하고 있다니…. 비비야말로 뭘 하고 있는 거지?

비비 : 이곳 사람들과 이야기를 하려고…. 이 아이는 나이차이도 별로 나지 않은 것 같아서….

지탄 : 무리야. 그 녀석들에게는 무얼 물어봐도 제대로 대답….

비비 : 음… 하지만 왠지 이야기하면 전해질 것 같은 느낌이 들어.

지탄 : 헤… 네가 그런 이야기를 하다니.

비비 : 뭐라고 말해야 좋을까…. 그… 비슷하다는 느낌이 들어.

지탄 : 비슷해? 무슨 소리야? 나를 닮았다는 건 보면 알 수 있잖아?

비비 : 아니. 아냐… 그게 아니라… 화물선이나. 크레이라에서 보았던… 우리 동료들하고… 보기에는 전혀 닮지 않았어도 한가지는 알 수 있어…. 이 아이들의 마음도 텅 빈 것은 아냐. 어쩌면 마음이 어딘가에 나가있을 뿐일지도 몰라.

지탄 : 그래… 텅 비진 않았다 라….

비비 : 어? 지탄 어디가? …지탄?

ATE 이 생명을 받았다는 것

소녀 : 이쪽이에요

사라만다 : 어이. 지탄.

지탄 : 뭐야? 사라만다야?

사라만다 : 뭐야라는 인사도 있군? 하지만 어떻게 된 거야? 이런 땅속까지 들어와서…. 엄청나게 강한 녀석도 있겠지… 라고 생각했는데. 겁쟁이들 뿐이야.

지탄 : 상대할 만한 사람이 없어?

사라만다 : 흥… 그렇단 말이지.

지탄 : 저 사라만다… 하나. 물어봐도 될까?

사라만다 : 물어보지 말라고 해도. 어차피 물어볼테지?

지탄 : 너… 부모나. 가족은 있어?

사라만다 : 꽤 쓸 데 없는 질문이군….

지탄 : 미안… 조금 흥미가 있어서.

사라만다 : 철이 들었을 때 눈앞에 있었던 건. 부모의 얼굴이 아니라… 쓰러트려야 할 적의 얼굴이었어. 싸움 속에 몸을 던지는 것 이상의 의미를 느낀 적은 없었지….

지탄 : '없었지' 라… 과거형이군….

사라만다 : 흥… '어떤 분 덕택이지' 라고 말해 드릴까?

지탄 : 그만둬… 기분 나빠.

사라만다 : 너는 어떻지?

지탄 : 부모나… 가족? 내게… 부모는 없어.

쿠이나를 동료로 한 뒤 다른 곳으로 이동하면 ATE가 계속된다.

ATE 그 의미

지탄 : 어이… 도대체 어디까지 데리고 갈 생각이지?

소녀 : 말했죠? 가란드가 있는 곳까지….

지탄 : 그렇게 말해도. 이 앞은 막혀있잖아?

소녀 : 길은 있어요… 자. 저곳을 통해 그에게로 갈 수 있어요…. 그가 혼들이 잠자는 땅에서 기다리고 있어요…. 그때를… 부활을 기다리는 혼들이 시간을 새긴 부유성… 판데모니움. 동료들과 이별의 인사를 나누지 않아도 되나요?

지탄 : 제놈인지 뭔지는 모르겠지만 나는 이곳에서 태어났겠지? 그렇다면… 나는 가이아의 사람들에게 있어서 적이란 말이야….

소녀 : 잘 알아듣는군요….

지탄 : 착각하지마…. 나는 너희들 편이 아니야. 단지… 너희들이… 테라가 내 핏줄이라면. 그것의 그릇됨은 내 손으로 끝내겠다는… 그런 것 뿐이야.

이제 비비와 사라만다를 동료로 만든 후 지탄을 따라가면 소녀와 이야기 할 수 있으며, 다시 시점이 지탄으로 바뀐다.

??? : 기다렸다.

지탄 : !? 너는…?

노인 : 지금부터 12년 전이 되지… 나는 하나의 우수한 제놈을 잃었다. 가이아에 파견하여 가이아의 혼의 순환을 혼란시키기 위해 만든 생명…. 그것이 너이다… 잘도 돌아왔군

지탄 : 시끄러! 내가 누군지는 내가 정한다! 네 녀석 따위에게 이렇다 저렇다 듣고싶진 않아! 그렇군… 네 녀석이 가란드군!

가란드 : 그렇다면 어쩔 셈이지?

지탄 : 부셔주지! …라고 말하고 싶지만. 그 전에 전부 말해! 어째서 나는 가이아에서 자라났지? 무엇을 위해 너희들은 가이아를 파괴하지?

가란드 : 가이아를 파괴할 생각은 없어. 단지… 가이아를 테라로 만들 뿐….

지탄 : 뭐라고?

가란드 : 물론 모든 것이 생각대로 된 것은 아니야. 네가 가이아에서 자라난 것도 그 중 하나…. 너와 같도록 만들어낸 생명… 녀석이 톱니바퀴를 미치게 한 원인이 되었을지도 모르지.

지탄 : 녀석? 누굴 이야기하는 거지?

가란드 : 너도 잘 알고 있는 남자다…. 따라와라… 가이아의 빛이 진홍의 테라의 빛으로 변하기까지. 아직 시간이 부족하다… 언젠가 네 힘이 필요하게 될지도 몰라.

시간을 새긴 성 판데모니움 Pandemonium



입수 아이템

시제의 모자, 배틀 부츠, 20007길, 케리비니엘, 미네르바 비스체

새로 등장하는 적

아무도시아스

- 출지다 : 예텔, 텐트
- 특성 : 하늘로 날아오른 뒤 물리공격을 가하며, 바이오도 사용한다

아바돈

- 출지다 : 예텔, 백신
- 특성 : 물리공격이 매우 강력하지만 바람속성에 약하다.

셸터 드래곤

- 출지다 : 엘릭서, 피닉스의 꼬리
- 특성 : 물리방어력이 매우 높고 HP도 많다.

몰볼

- 출지다 : 백신, 원석
- 특성 : 썩은 입김으로 여러 상태이상에 빠지게 한다.

지탄 : 기다려! 자 이야기를 들어볼까? 도대체…:

가란드 : 나는 테라인의 혼이 눈뜰 때를 위한 도구로서 제놈을 만들어 왔다…. 하지만 지금으로부터 24년 전…. 너와 같은 한 명의 제놈이 생명을 받았지. 그 제놈은 도구로 쓰기에는 너무나도 의지가 강해. 처음엔 나도 폐기를 고려했지…. 하지만 이렇게도 생각했어…. 힘이 있다면 그걸 이용하면 된다고. 나는 그 제놈을 종으로서 가이아에 파견하여 가이아의 혼의 순환을 혼란시키도록 했다….

지탄 : 그러니까 그녀석이 누구냐고 묻고 있잖아!

가란드 : 아직도 모르겠나…? 너와 매우 닮은 남자다….

지탄 : 너와 닮았다고? 그런 녀석을 만난 일은….

가란드 : 자신의 눈에 비치는 모습만을 보면 안되지… 너와 매우 닮은 혼의 모습을 한 남자… 내가 가이아로 보냈던 남자. 너의 형이라고도 말할 수 있는 남자… 그것이 쿠자다.

지탄 : 쿠자? 녀석이 제놈!? 그런 바보 같은… 녀석은 꼬리도 없고, 보기에도….

가란드 : 숨기고 있을 뿐이야…. 녀석은 자신이 제놈인 것을 부정하려 하고 있다. 자신의 존재의의를 인정하지 않고. 자신의 생을 주장하려 하고 있지…. 똑같지 않은가? 그래. 너와….

지탄 : 웃기지마! 나는 그런 녀석과 달라!

가란드 : 녀석도 자주 말했지… '이 녀석들과는 달라'. 같은 종인 제놈들을 가리키곤 말이야….



밝혀지는 비밀

가란드 : 제놈으로써는 부적합하다고도 할 수 있는 녀석의 욕망은 어떤 한가지의 임무에 대해서는 최적이었지…. 가이아에 전란을 가져온다. 그것이 내가 녀석에게 부여한 임무. 본래 있어야할 흐름이 아니라, 부자연스러운 흐름을 만들어 내는 것….

지탄 : 그러니까 도대체 왜?

가란드 : 혼의 흐름을 방해하는 것. 그것이 즉 전쟁… 상상이상으로 녀석은 잘했다고 말해야 할지도 몰라.

지탄: 나는? 나는 어째서 가이아에….

가란드 : 네가 브란 발에서 생명을 받았을 때, 쿠자는 너의 존재를 인정할 수 없었다…. 자신보다 큰 힘을 가진 제놈…. 이대로라면 자신의 지위를 위협하게 될지도 몰라…. 쿠자는 너를 내팽겨쳐 버린 것이다… 녀석이 앞으로 전란을 일으켜야 할 땅, 가이아에….

지탄 : 너는 나를 쿠자와 마찬가지로 가이아에 전란을 일으키기 위한 종으로써!?

가란드 : 그래… 쿠자가 너를 내팽겨친 것은 예상외였지만 그것도 또한 녀석의 특성으로써 인정하기로 했다…. 그리고 녀석에게 있어 본다면 가이아의 전란은 너에게로의 승리를 증명한다는 것이겠지…. 녀석이 너를 죽이지 않고 살려둔 것도 자신의 존재를 증명하고 싶다는 욕망을 위해서일지도 몰라.

지탄 : 그런 것을 위해 많은 사람들의 피가 흘러야 한다는 말이냐?

가란드 : 그런 것, 이라는 건 쿠자의 욕망인가? 우리들의 목적, 혼의 순환을 혼란시키는 것인가?

지탄 : …둘 다야…. 도대체 그 혼의 순환을 혼란시킨다는 건 도대체….

가란드 : 혼을 선택해 나누는 것이다. 혼의 순환 속에 가이아의 혼을 끄집어내고, 차례차례 테라의 혼을 흘려 넣어…. 본래의 속도보다 혼의 흐름을 가속시키는 것. 그것이 전란의 의미이지. 그리고 시간이 되면, 가이아의 혼은 없어지고… 가이아는 완전히 테라가 되는 것이다.

지탄 : 그런걸 어떻게!

가란드 : 너희들도 눈으로 보았을 것이다. 이파의 나무, 그리고 그곳에서 발생하는 '안개'… 소울 디바이더, 그것이 이파의 나무의 역할… 그리고 '안개'란 가라앉은 가이아의 혼이다….

지탄 : '안개'는 우리들이 막았어! 너희들의 생각대로는 되지 않아!

가란드 : 너희들이 본 것은 이파의 나무의 뒤쪽밖에 되지 않아…. 지금 다시 이파의 나무는 활동하여, 가이아의 혼의 흐름을 차단하려 하고 있다…. 자, 보도록 하라… 지금 이 별의 모습을….

지탄 : 이곳은?

가란드 : 이곳은 말하자면 관측소…. 가이아의… 그리고 테라의 빛을 보기 위한 장소….

지탄 : 무슨 소리지? 이 빛은 도대체….

가란드 : 저것이 이 별의 중심이다… 혼의 순환의 시작이자 끝이기도 하지. 지금은 아직 가이아의 빛이라고 부를 수 있는 것이다… 하지만 저 빛이 푸른 빛에서 진홍으로 바뀔 때, 모든 혼은 테라의 것이 되어, 테라의 부활은 완료한다. 그를 위해 우리들은 저 빛을 이파의 나무에 감추어 별의 안쪽부처 가이아의 혼을 골라내어 순환시켜 왔다…. 그것이 이파의 나무의 진정한 목적, 진정한 모습이다…. 네가 지표에서 본 것은 뒤쪽의 모습에 지나지 않아. 가이아의 혼, '안개'를 폐기하는 것을 멈추게 했다고 해서, 이 별의 혼의 흐름은 변하지 않아.

지탄 : 결국… 쿠자는 이파의 나무에 혼을 보내 넣는 사신이었단 말인가….

가란드 : 그래, 내가 만들어낸 사신… 단, 그것은 네가 성장할 때까지일 뿐….

지탄 : 무슨 뜻이지?

가란드 : 녀석의 혼에 영원은 필요하지 않아…. 다음으로 너를 만들어 내는 것이 결정되어 있었기 때문에.

지탄 : 내가 성장하여 쿠자를 초월하면 쿠자의 혼은 쓸모 없다는….

가란드 : 그래… 이제 곧 녀석에게는 때가 찾아온다….

지탄 : ….

가란드 : 어때… 슬슬 자신의 존재의 의미를 알게 된 것 같지 않나?

지탄 : 내가 그것을 알 수 있을 것 같아!? 나는 가이아에서 자라나고, 가이아의 사람들과 함께 웃고, 울고, 시간을 보내 왔어….

가란드 : 그런 작은 시간보다, 영구한 시간을 별과 함께 살아가면 된다…. 너에게는 그 힘이 있어, 세계가 있고, 이유가 있어….

지탄 : 힘도 아무 것도 관계없어…. 만약 내가 돌아갈 수 있는 세계가 있다면…. 탄타라스의 동료들… 비비… 프레이아… 사라만다… 쿠이나… 스타이너… 에코… 그리고 대거, 그것뿐만이 아닌 많은 사람들… 그 녀석들과 살아온 세계야! 만약 이유를 말하라면 나의 소중한 사람들에게 슬픔을 안겨준 너희들을… 테라를 부셔버리는 건 나야! 내가 테라에 있어서 제놈으로써 생명을 받은 이유는 그것으로 충분해!

가란드 : 안됐군… 너의 그 혼이야말로 새로운 사신에 잘 어울린다고 생각했는데….

지탄 : 그래, 되어주고 말고! 너희들의 사신으로 말야!

가란드 : 그 힘, 그 육체밖에 이용할 수 없다는 말인가….

지탄 : 시끄러! 이제 그 설교는 지겨워졌어! 각오하는 게 좋을 거야, 이곳이 너의 묘지니까!

가란드 : 어리석은….

'그 몸이여, 새로운 혼을 맞이할 도구가 되어라…'

지탄: 무, 무슨….

가란드 : 단순한 제놈으로 쓰기에는 아까운 재료였지만…. 어쩔 수 없지….

한편….

쿠자 : 하아, 하아… 아직 이곳으로 돌아오기에는 이르긴 하지만…. 이제 얼마 남지 않았어…. 조금 있으면 그 힘이 내 것이 된다…. 크크크… 기다려라 가란드, 그리고… 지탄! 나를 바보로 만든 보답을 확실히 새겨주지! 가르쳐 주지, 가이아인에게, 그리고 테라인에게… 누가 이 세계의 왕으로써 군림하는지… 하하하하하….

'나는… 누구지, 아무것도모르겠다… 아무생각도할수없다…'
'지탄!'
'아아… 그렇게불려진때도있었지만… 많은 사람들이그렇게불렀다…'
'지탄은 금방 잘난 체 해버리니까'
'그래, 그럴지도몰라'
'언제나 바보짓만 하고!'
'그래, 그대로야'
'그게 너다운 말이야'
'나다운…?'
'지탄과 함께 여행을 해서, 난 강해졌다고 생각해…'
'그만해! 나는강하지…'
'맛있는 것 외에 중요한 것을 가르쳐 줬다해'
'틀려! 나는아무것도몰라!'
'그게 동료라 말하는 것인가?'
'동료… 동료…?'
'지탄!'
'모르겠어…난…누구지?'
'지탄이 있어서…'
'이젠…지쳤어…'
'어째서 지탄은?'
'나는…이제…텅빈, 도구…몸…'
'지탄!'
'누, 구지…?'
'일어나 지탄!'
'누구…?'
'정신차려요 지탄!'

지탄 : 우

비비 : 아, 지탄!

지탄 : 비비… 에코…?

에코 : 다행이야, 정신차렸구나! 마치 죽어 있는 것처럼 잠들어서….

지탄 : 그래… 나는….

비비 : 걱정했어, 혼자서 가버리다니….

지탄 : …뭐 하러… 온 거지?

비비 : 응? 그, 그건 물론 지탄을….

에코 : 큰일났으니까 말야. 지탄이 혼자 가버려서….

지탄 : 쓸데없는 짓 하지마….

에코 : 응?

지탄 : 이건 너희들과는 관계없는 문제야….

비비 : 그런!?

에코 : 또 그렇게 잘난 체 하네! 지탄만의 문제일리 없잖아!

비비 : 저… 지탄 무리하지 말고 같이….

지탄 : 시끄러… 꼬마는… 닥치고 있어….

비비 : 지탄!

에코 : 지탄… 지타안!

비비 : 무모해, 지탄!

지탄 : 중얼중얼 시끄러… 꼬맹이들…. 꼬마는 몰라… 어른의 세계라는 게 있어서 말야….


지탄을 찾아온 에코와 비비

그후 지탄은 홀로 아무도시스와 싸우게 되고, 전투도중 프레이아와 사라만다가 도와주러 온다.

프레이아 : 혼자 가려 하다니…. 무모함에도 정도가 있지 않은가!

지탄 : ….

사라만다 : 남에겐 설교나 하면서 네 일은 혼자서 모두 해결하겠다는 건가?

지탄 : 도와주지 않아도, 저 정도의 적은 혼자서 어떻게든 할 수 있어….

프레이아 : 기다리지 못해 지탄!

스타이너 : 이 정도로 쓰러지진 않는다!

쿠이나 : 맛있게 요리해 주겠다해!

지탄 : 스타이너… 쿠이나… 너희들까지…

이번에는 스타이너, 쿠이나와 함께 아바돈과 싸우게 된다.

스타이너 : 흥! 저 정도의 상대 간단하지!
쿠이나 : 지탄, 우리들 놓고 가면 안된다해. 지탄은 아직도 맛있는 것이 있는 곳으로 데리고 가줘야 한다해!
스타이너 : 아직 공주님에게 어울리는 남자인지 어떤지 확인이 끝난 게 아니라고!
지탄 : 이젠 내버려둬… 너희들에게 더 이상 폐를 끼칠 수는 없어.
지탄 : 모두 모이고 모여서, 참견이나 하는 바보들 뿐이야…. 하지만 알고 있어… 내가 가장 바보라는 것 정도는….

이번에는 대거와 함께 셀터 드래곤과 싸우게 된다.

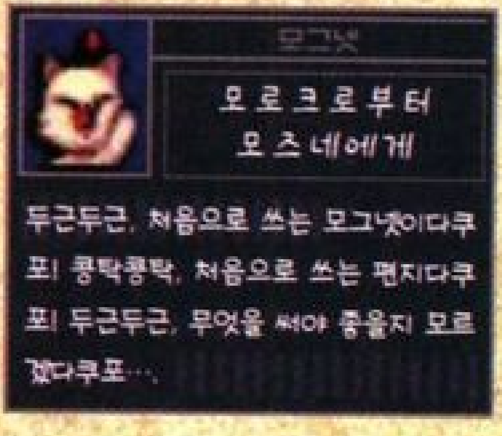
지탄 : 대거….
대거 : 그렇게 혼자서 해결하려 하는군요….
지탄 : 알아줘…. 모두를 끌어들이고 싶지 않아….
대거 : 우리는 동료가 아니었나요?
지탄 : 그래! 그러니까 모두를… 나는 가이아의 사람이 아냐…. 조금만 잘못되었더라도 내가 알렉산드리아를 파괴하고 있었을지도 모른다구…. 그런 내가 뻔뻔스럽게 모두와 함께 있을 수 있을 것 같아?
대거 : …지탄은 언제나 우리들을 지켜봐 주었어요… 하지만 지탄은 몰라요…. 우리들도 지탄을 보아왔다는 걸! 지탄이 우리들을 보고 있었던 것처럼, 우리들도 지탄을 보고 있었어요! 지탄이 우리들을 믿어 준 것처럼 우리들도 지탄을 믿고 있어요! 지탄이 우리들을 보호해 주었던 것처럼… 보호해 주고 싶어요… 지탄을….
지탄 : 대거….
쿠이나 : 그렇다해. 오래전 스승님도 말했다해… '맛있는 것을 받으면 맛있는 것을 돌려줘라. 그것이 예의다해'. 지탄은 아직 맛있는 개구리 먹지 못했다해!
지탄 : 쿠이나….
스타이너 : 네 녀석을 말없이 보낸다면, 기사의 명예가 운다…. 그것이야말로 최대의 부끄러움! 이제 포기해! 지옥 끝까지 따라갈 테니!
지탄 : 스타이너… 정말로… 끼어들기 좋아하는 녀석들뿐이군….
스타이너 : 그건 너도 마찬가지야!

대거 : 그럼 가요! 라고 생각했는데… 얼래? 나머지 4명은?
지탄 : 설마, 갇혀버리거나?
쿠이나 : 그럴지도 모른다해….
스타이너 : 네 녀석이 모두를 놓고 와서 그런 거야!
대거 : 그래요! 정말….
지탄 : 얼래… 미안미안… 어쨌든 돌아가볼까… 모두에게!

이제 오른쪽으로 돌아가면 나머지 일행과 합류하게 되고 모그리도 만날 수 있다. 일행과 합류 후 왼쪽으로 가면 불이 켜지는 곳이 있는데, 이곳에서는 제일 위에 있는 큰 화로를 조사한 뒤 30초 내에 지나가야 한다. 하지만 불이 켜져 있는 부분을 지나면 전투에 들어가 시간이 초과되므로 불이 켜지는 순서를 확인하고 지나가도록 하자. 이곳을 지나면 장치를 조작하여 리프트의 각도를 맞추는 곳이 있는데 3으로 하면 돈을 입수할 수 있다. 현재로써는 아무리 해도 더 이상 진행을 할 수가 없으며 몇 번 왔다갔다하면 나머지 일행이 도착하여 엘리베이터를 조작할 수 있다. 그러므로 우선 위쪽까지 올라간 뒤, 엘리베이터 스위치를 4로 바꾼 후 올라타면 위층으로 올라갈 수 있다. 위층으로 올라가면 또다시 워프 장치가 있는 방으로 오게 되며, 이곳에 모그리가 있다.


불이 켜지는 순서를 확인해야 한다


이곳에서 리프트의 각도를 조정하자



이곳을 지나면 드디어 가란드가 있는 곳까지 오게 된다. 연속으로 3번 싸워야 하므로 단단히 준비를 해 두자.

가란드 : 저곳이 우리들이 있던 천문대다…. 네가 내게 말했지. 우리들이 사신이 되겠다고…. 하지만 생각해봐…. 생명 그 자체가 사신이 아닌가? 먹기 위해, 살기 위해 다른 생명을 빼앗고…. 때론 피를 나눈 육친까지 그 손으로 죽이기도 한다…. 살아있는 것이 자신의 의미가 되기 위해 죽이는 것을 통해 살아갈 수밖에 없는 아픔…. 성숙한 문명에 있는 혼은 결국, 그 아픔을 견디지 못하게 된다…. 테라의 혼은 그 아픔을 잊을 때까지 잠들고, 새로운 차원에서 새로운 별로 살아간다…. 삶과 죽음조차 초월한 시간… 삶과 죽음조차 초월한 세계… 그 속에 있어야 하는 것이다. 우리들은… 삶과 죽음을 초월한 존재로써! 지탄… 다시 한 번 묻겠다. 너는… 누구냐!
지탄 : 가란드… 불쌍하군. 너는….
지탄 : 우리들은 알고 있어… 완전하지 않은 나를 도와주는 동료들이 있고… 그것만으로도 충분히 살아갈 의미가 있다는 것을!
에코 : 중요한 것을 지켜낼 테니까! 사랑하는 사람들을 지켜낼 테니까!
비비 : 우리들 지금까지 많은 헤매 왔지만, 모두 함께 찾아낼 수 있었어!
프레이아 : 과거를 잊으려 하는 것 보다, 과거를 자신들의 양식으로써 살아가는 거다!
가란드 : …그렇다면 시험해 보지! 죽음의 회오리 속에서도 그 생각을 가지고 있을지, 그렇지 않으면 버리게 될지!

BOSS 손룡(ソウルケージ)



HP : 25000, AP : 13, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 카이저너클, 드래곤메일, 에릭서

바람 속성의 충격파, 트위스터등을 사용한다. 트위스터의 위력은 매우 강하므로 바람 속성에 대해 대비를 해두는 것이 좋다.

지탄 : 가란드, 한가지 가르쳐 줘… 네가 원하는 것은 뭐지?
가란드 : 알고 있는 것을! 테라의 부활이외에는 아무 것도….
지탄 : 그렇지 않아! 그것은 테라인이 원하는 것이겠지! 너 자신은 어째서 잠들지 않고, 이곳에서 때를 기다리고 있는 거지?
가란드 : 그것은 내가 '관리자'로써 만들어진 생명이니까… 삶도 죽음도 넘어선 이 세계에서 시간을 새기는 것. 그것이 나의 의미이며, 소망이다… 절대적인 존재인 '관리자'로써!

BOSS 가란드 (ガーランド)



HP : 40000, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 흑장속, 닌자의 옷, 배틀 부츠

1인 공격인 염력과 플레어를 사용한 뒤 스톱을 걸고 다시 1인 공격인 파동을 사용한다. 전체공격이 없기 때문에 그리 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다.

가란드 : 꽤 하는군….
지탄 : 이제 포기해 가란드!
가란드 : !?
지탄 : 뭐, 뭐야!


다시 나타난 인빈시블

쿠자 : 하하하… 아하하하하하! 어떻게 웃지 않을 수 있지? 인빈시블의 혼을 제어하는 힘! 그리고 그것에 빨려 들어오는 수많은 강한 혼의 힘! 그것을 가지고 가란드에게 저항하려고 한다면 어떻지? 몰래 숨어드는 것도 어떤 것도. 가란드님은 우수한 재능에게만 신경을 쓰셨군? 인빈시블은 완전히 나의 것! 그리고 가란드 님은… 크크크… 불쌍하기 그지없군…. 기르던 개에게 손을 물릴 정도로 약해졌다니! 이건 우연따위가 아니야…. 그래… 말하자면 운명이란 것이지! 이 별이 고른 거야… 나를… 새로운 지배자로써! 지금 그쪽으로 가 주지. 마지막으로 해야할 일이 남아 있으니까!
쿠자 : 진정한 나는, 너희들에게 너무나 사랑 받는 것 같아. 테라로 오는 봉인을 풀어주자마자 가란드에게 틈을 만들어주고, 쓰러트려 주었으니까! 지탄… 우수한, 그리고 사랑스런 재능이야. 너는!
지탄 : 뭐 하러 왔지? 쿠자!

쿠자 : 뭘 하러 왔냐니 인사 치곤 너무하잖아? 우리들은 말하자면 형제가 아닌가?

지탄 : 닥쳐! 네 녀석에게 형제라고 불릴 이유는 없어!

쿠자 : 오오, 무서워무서워…. 가란드님… 녀석은 테라를 거역할 생각인가 봅니다?

가란드 : 무엇을 꾸미고 있지… 쿠자.

쿠자 : 꾸미다니 말도 안 되는 소리! 제가 테라를 위해 이 벌레들을 퇴치해 드리지요! 자, 덤벼봐! 테라의 혼과 함께 땅속에 잠재워 주지… 그래, 영원히!

BOSS | 쿠자 (クジャ)



HP : 40000, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 빛의 로브, 카라피니엘, 에델

그라비데 썬더가의 두 가지 공격밖에 하지 않지만 어느 정도 데미지를 주면 트랜스 한 후 얼테마로 아군을 전멸시켜 버린다.

쿠자 : 그래, 이거야! 이 힘이야. 내가 원하고 있던 건! 안에서 넘쳐흐르는 혼의 힘! 생명을 지워버리려 하는 환경으로의 반발!

지탄 : 어, 어떻게 된 거야….

쿠자 : 트랜스야! 너도 잘 알고 있는 힘이지? 하지만 단순히 트랜스 만으론 너희들을 이길 수 없어…. 너희들의 생명력은 마치 부리벌레처럼 하찮은 존재니까. 작은 모그리조차 가지고 있는 트랜스의 힘, 그리고 너희들의 생명력의 강함을, 그루그 화산에서 본 후 나는 생각했어… 간단한 거야. 힘을 빌려 받으면 되는 거야. 아직 죽지 못한 혼들에게…. 어디에서 얻었냐고? 인빈시블이야. 너희들에게 있어서는 하늘에 떠있는 눈알, 이라고 말하는 게 좋겠지? 오래 전에는 마다인 사리, 그리고 이파의 나무, 알렉산드리아에서 그 배는 많은 혼을 빨아들여 그 제어장치에 흡수해 왔어…. 이파의 나무에서 바하무트를 제어함과 동시에 인빈시블은 거대한 혼을 빨아들였어…. 무슨 말인지 알겠지?

지탄 : !?

쿠자 : 브라네 여왕의 혼 말이야! 가넷 공주님의 어머님! 인빈시블에 올라탄 나는 갇혀있던 혼들은 환영해 주었어! 이대로 가란드에게 잡혀 있을 거라면 나의 힘이 되어 활용되는 것을 원했겠지…. 그럼 가란드님? 당신은 이제 쓸모가 없습니다…. 지금까지 고생하셨군요. 테라를 위해. 앞으로는 제가 테라도, 가이아도 고르게 차별 없는 사랑으로 지배해 드리지요….

가란드 : 네 녀석이 그런 힘을 얻는다 해도 쓸모없는 일….

쿠자 : 이런, 보기 안쓰럽군요…. 가란드님이라는 분이 패배를 분해하시다니요.

가란드 : 큭!

쿠자 : 쿠쿠쿠… 비참하군요… 마지막으로 할말은?

가란드 : 다시 한 번 말하지… 소용없어.

쿠자 : ….

가란드 : 으아….

쿠자 : 다음은 너희들 차례야…. 감사의 뜻으로 고통없이 즐겁게 죽여줄까? 그렇지 않으면 사람을 듬뿍 담아서 고통을 주어가면서 죽여줄까…. 오 그래! 이런 건 어때? 나의 영원한 왕국을 위해 인간기둥이 되는 건! 나의 성의 홀에 8개의 기둥… 각각에 너희들이 묻힌다… 어때? 으시으시하지 않아?

지탄 : 누가… 네 녀석 따위에게….

'너는 영원한 왕국 따윈 만들지 못해…'

쿠자 : 이 소리는… 가란드? 흥, 아직도 할 말이 남았나 보군?

'혼의 도구으로써 부적합한 너를 언제까지나 살게 하도록 내가 만들었다고 생각하나?'

쿠자 : …뭐? 무슨 소리야!

'다음으로 재능이 있는 제놈, 지탄이 힘을 끌어낼 때까지만 지속될 수 있는 혼이 있으면 되는 거였어. 그 이상 혼의 시간을 네가 가지게 하는 건 위험했지.'

쿠자 : 무슨 소릴 하고싶은….

'네 혼에는 한계가 지정되어 있어…. 그것도 얼마 남지 않은 시간이지…. 비록 나는 죽는다 해도, 너는 세계에 아무런 영향도 주지 못한 채 사라져 갈 뿐이다….'

쿠자 : …후후후, 재미있는 패자의 말이군. 나의 혼이 언젠가 다한다…. 그렇게 말하고싶은 건가? 하하… 말해봐 가란드… 결국 나를 절망시키기 위한 농담일 뿐이지? …대답해 가란드!

'영원하지 않은 시간을 위해 만들어진 사신… 그것이 너의 존재이유다.'

쿠자 : 존재… 이유? 내가… 1회용이라고? 크크크… 그런 바보같은 말을 믿을 것 같나? 드디어 아무에게도 지지 않는 힘을 얻었다고 생각했더니 얼마 남지 않은 생명이라고? 죽는단 말인가…. 내가! 잃어버린단 말인가… 이 혼을? 아하… 하하하하하! 웃어라, 지탄! 만들어진 생명, 정해진 생명의 흑마도사들을 비웃어온 내가 지금 그와 같이 사라져 버린다구! 하하하. 이런 게 웃기지 않으면 무엇이 웃기단 말인가? 가이아에 전란을 가져다온 내가, 벌레정도의 가치도 없는, 단지 인형이라고?

지탄 : 쿠자… 쿠자?

쿠자 : …인정할 수 없어, 인정할 수 없어… 나의 존재를 무시하고 세계가 존재한다는 건….



분노와 함께 테라를 파괴하는 쿠자

쿠자는 분노에 휩싸여 테라를 파괴하기 시작하고, 지탄일행은 인빈시블을 타고 탈출하려 한다. 하지만 지탄과 대거는 남은 제놈들을 구하기 위해 브란 발로 돌아간다.

지탄 : 이런 곳에 있던 거야? 빨리 도망치지 않으면 이곳까지 붕괴가….

소녀 : 도망? 어디로 도망친단 말이죠? 단지 도구일 뿐인데….

지탄 : 아직도 그런 소릴 하는 거야? 정말로 자신을 도구라고!

소녀 : 아네요! 나는 가란드에게 힘과 혼을 받았어요…. 그래요. 쿠자나 당신을 대신하기 위해…. 하지만 가란드도, 테라도 곧 멸망해요…. 그렇다면 나의 존재는 어디에 있죠? 무엇을 위해 나는 살아온 거죠?

지탄 : …나도 생각했어. 나는 무엇을 위해서… 라고.

소녀 : …알았나요?

지탄 : 모르겠어… 모르겠지만, 어쩌면 그것을 알아내기 위해 살아가고 있는 것일지도 몰라…. 그것은 너무나 힘든 일일지도 몰라…. 하지만 그 녀석들과 있으면 생각하게돼. 그것도 나쁘지는 않군… 이라고….

소녀 : ….

지탄 : 그래! 너 이름은 뭐라고 하지?

소녀 : 예?

지탄 : 이름말야 이름! 쿠자나 나를 대신하기 위해 만들어 졌다면 이름정도는 있을 거 아냐?

소녀 : 내 이름은… 미코토.

지탄 : 미코토라… 좋은 이름이야…. 많은 사람들이 앞으로 너를 그렇게 부를 거야. 때로는 그 의미를 쫓아 고민하는 일도 있을 테지만 결국 그 미코토가 누군가 하는 건 네가 결정할 수밖에 없는 거야…. 가자, 미코토! 그리고 새로운 땅을 찾는 거야. 네가 무엇을 위해 생을 부여받고, 그리고 살아가는지….

지탄 : 겨우 탈출했군….



인빈시블로 테라를 탈출하는 지탄일행

프레이아 : 분명 테라로부터 탈출할 수는 있었지만….

지탄 : 왜 그래, 프레이아! 무슨 문제라도 있어?

프레이아 : 아니, 방금 전까지 사라만다와 이야기해 보았는데….

사라만다 : 설마 테라가 멸망해서, 그걸로 끝이라고 생각하는 건 아니겠지?

지탄 : 쿠자 말이야?

사라만다 : 테라를 없애는 것만으로 만족할 녀석이라고 생각돼?

프레이아 : 하지만 아무리 강력한 힘을 가진다고 해도, 그 파괴 속에서 살아서 탈출했을 거라고는….

사라만다 : 지탄… 짐작되는 것 없어? 녀석이 다음으로 취할 행동은 뭐지…?

지탄 : 너희들이 생각하고 있는 것처럼…. 녀석은 가이아를 휘말리게 하겠지….

프레이아 : 그렇다면 어떻게?

지탄 : 한가지 짚이는 것이 있어… 가란드가 했던 말…. 가이아와 테라를 연결하고… 혼을 나누기 위해 별의 빛을 감싸안은 나무….

사라만다 : 그것은….

지탄 : 그래… 이파의 나무야….

스타이너 : 큰일났다! 큰일났다! 밖에 큰일이 났다!

지탄 : 왜 그래, 스타이너! 말로는 알 수 없어!

스타이너 : 어쨌든 브릿지로 와봐!

지탄 : 뭐야? 단지 구름이 퍼지고 있을 뿐이잖아?

대거 : 보통의 구름이 아니에요….

지탄 : 보통의 구름이 아니라니… 지금 조금 높게 날고 있을 뿐이잖아? 조금 고도를 낮춰서 상태를 보자구….

스타이너 : 아니란 말이야! 고도도 그렇게 높지 않고, 어딜 가도 이대로란 말이다!

지탄 : 그럼 도대체….

비비 : '안개'야…. 우리들 흑마도사를 만든 성분으로 안개의 대륙을 감싸고 있었던 그….

대거 : '안개'가… 가이아 전체를 뒤덮고 있어요….

지탄 : 어떻게 된 거지? 무엇을… 도대체 무엇을 꾸미고 있는 거지…, 쿠자!

이파의 나무

입수 아이템
별자리 파이사스(인빈시블), 문의 손톱, 더 타워, 천사의 피리, 랜스 오브 카인, 메이스 오브 제우스

구입가능 장비(흑마도사의 마을)
위저드 로드, 세이렌의 피리, 마도사의 지팡이, 시프의 모자, 사제의 모자, 흑장속

새롭게 합성할 수 있는 장비(흑마도사의 마을)
살게타나스, 마사무네, 듀얼 크로, 사제의 라켓, 브레이서, 건틀렛, 황금 스카라, 서크렛, 그랜드 헬름, 리버 콘서스, 브레이브 슈즈, 빛의 로브, 그랜드 아머, 헤르메스의 구두, 로제타의 반지, 가넷, 아메지스트, 페리도트, 사파이어, 오팔, 토파스, 라스피라즈리버티플라이 소드, 오우거닉스, 무명 로브, 데저트 부츠, 노란 스카프, 유리 베글

새로 등장하는 적

키마이라(キマイラ)
- ■훔치다 : 만능약, 가넷, 백신
- ■특징 : 공격을 당하면 맹독 브레스, 콜드 브레스, 바이러스 크런치를 연속으로 사용한다.

애쉬(アッシュ)
- ■훔훔치다 : 텐트
- ■특징 : 스탑과 죽음의 선고로 순식간에 아군을 전멸로 만든다. 웬만하면 도망치자.

철거인(鐵巨人)
- ■훔치다 : 피닉스의 깃털
- ■특징 : 머리베기는 아군의 HP를 1로 만드는 기분나쁜 기술. 일도양단으로 전체공격을 하기도 한다.

베히모스(ベヒーモス)
- ■훔치다 : 피닉스의 깃털
- ■특징 : 물리공격력과 HP가 매우 높다. 마법으로 상대하자.

스팀브(スティルヴ)
- ■훔치다 : 에텔
- ■특징 : 파이가는 꽤 강력하여, 레드크리피는 한 명에게 1500이상의 데미지를 준다.

가이아로 돌아온 제놈들은 비비의 권유에 의해 흑마도사의 마을에서 살게 되고, 지탄일행은 최후의 결전을 위해 인빈시블를 타고 이파의 나무로 향하게 된다. 이파의 나무에 접근하면 엄청난 수의 신룡들이 나타나지만 린드블룸의 비공정단과 베아트릭스의 레드로즈가 나타나 신룡들과 싸우고, 그 틈을 타서 지탄들은 인빈시블로 이파의 나무로 들어간다.



시리즈 최고스케일의 전투

BOSS 신룡(神龍)



HP : 56500, AP : 0, 속성 : 무.
약점 : 없음, 훔치기 : 그랜드아머, 드래곤리스트, 만능약

바람속성 전체공격인 트위스터와 진공파, 물 속성 전체공격인 다이탈 웨이브, 무속성 전체공격인 충격파를 사용한다. 모두 강력하므로 기본적으로 바람 속성 무효나 바람 속성 흡수장비를 해 두는 것이 좋다. 리레이즈나 언제나 리제네를 장비해 두는 것도 좋을 것이다. 물리공격에 카운터로 반격하므로 HP조절에 신경쓰자.

인빈시블의 워프장치를 이용해 알 수 없는 곳으로 오게된 지탄은 가란드로부터의 소리를 듣게 된다.

'듣고 있나 지탄…'
지탄 : *이 소리는… 가란드?*
'지금 나는 너에게만 말을 하고 있다.'
지탄 : *가르쳐줘 가란드! 우리들이 있는 곳은 어디지?*
'…이곳은 기억의 장소다.'
지탄 : *기억…?*
'그래, 이곳은 너희들의 기억이 만들어낸 장소…. 그리고 모든 진실을 이곳에서 만나게 될 것이야…. 자 나아가라, 진실을 알고 싶다면….'
지탄 : *어이, 어떻게 된 거야! 쳇….*
에코 : *…지탄, 뭐였어?*
지탄 : *모두 듣지 못한 거야? 그렇군… 지금 가란드의 목소리가 들렸어. 이곳은 우리들의 기억이 만들어 낸 장소인 것 같아. 그 이상은 나도 잘 모르겠지만… 우선은 나아갈 수밖에 없다는 건 변하지 않아.*

앞으로 조금만 가면 세이브와 파티 체인지를 할 수 있는 구체가 있다. 이곳을 지나 휘어진 길을 걷다 보면 마리리스와 싸우게 된다. 기억의 장소에서는 파티 전원에게 독 방어와 뜨겁지도 차갑지도를 장비하고 다니는 것이 좋다. !가 나오는 곳에서는 카드 배틀을 할 수 있다.

BOSS 마리리스(マリリス)



HP : 60000, AP : 10, 속성 : 무.
약점 : 냉기, 훔치기 : 현자의 갑옷, 마사무네, 알테마 소드

자신에게 리플렉트를 건다. 마스터드 밤을 사용하므로 뜨겁지도 차갑지도를 장비해 두자. 검무나 화염베기 공격은 그리 강하지 않지만 죽을 때 검의 비를 사용하므로 리레이즈를 걸어 두자.

마리리스를 없애고 조금 더 진행하면 알렉산드리아가 파괴되는 기억을 보게 된다.

'쿠자는 나에게 저항하기 위해 알렉산더를 필사적으로 손에 넣으려 했다…. 그래, 10년 전의 일을 알았기 때문에….'

폭풍우가 치는 곳을 지나면 10년 전 대거의 어머니와 대거가 배를 타는 모습을 보게 된다.

'나는 가이아의 소환수를 두려워했다…. 500년의 시간을 통해 소환사들의 자손이 살고있는 곳을 알게되었을 때, 장래의 재앙을 없애기로 결심했지….'

이곳에서 조금 더 가면 인빈시블의 눈이 폭풍우를 일으키는 것을 보게된다.

대거 : *저것은 폭풍우가 치던 날 밤….*
'지탄, 듣고 있나? 지탄이여… 네가 보고 있는 것은 너의 기억이다. 가넷의 기억이 아니야.'
지탄 : *무슨 소리야? 나는 폭풍우 치는 바다 따윈 기억나지 않아!*
'아직도 이해하지 못하는가… 언젠가 이해하게 되겠지….'
지탄 : *어떻게 된 거야…. 다른 사람의 기억이 자신의 기억도 된다는 건가…? 어떻게 된 거야 가란드!*
'서두를 필요는 없다. 모든 것을 받아들인다면 알 수 있을 것이야…. 가이아에 전란이 시작될 무렵, 거대한 힘이 소환되었다…. 그것은 미숙한 그들이 사용할 수 있는 힘이 아니었지. 그 일족은 강력한 힘을 두려워해 보주를 4개로 부수고 모습을 감추었다. 영원한 봉인을 기도하며….'

BOSS 티아매트(ティアマット)



HP : 60000, AP : 10, 속성 : 무.
약점 : 냉기, 훔치기 : 그랜드 헬름, 블러드 소드, 페더 부츠

공격은 전체공격인 제트분사와 사일런트 크로밖에 없지만, 각종 흡수기로 아군의 능력을 계속적으로 저하시킨다. 제트분사의 경우 아군 전체를 미트상태로 만드니 뜨겁지도 차갑지도를 장비해 주자. 게다가 물리공격을 하면 카운터 날리기로 전투에서 빼버리므로 절대 일반물리공격을 하면 안 된다. 별로 좋은 무기를 훔칠 수 없으므로 무기를 훔치지 말고 빨리 없애자.

이제 마을을 지나, 바다가 있는 곳까지 가면 다시 가란드의 목소리가 들려온다.

'저것은 너희들이 있는 가이아…. 그리고 그 가이아를 삼키려 하는 테라다…. 지금으로부터 5천년 전, 이미 늙어버린 별이었던 테라는 새로운 생명의 별을 찾아내, 그 별을 집어삼키려 했다…. 하지만 그 대상이 된 가이아에는 이미 생명이 있었지…. 그것이 모든 것의 시작이었던 것이다….'
지탄 : *그렇군, 우이유벨에서 본 것은 그것이었군….*
'테라의 생명을 막 꺼져가고 있었다…. 망설일 여유도 없었지…. 그리고 강인한 융합에 의해 가이아의 문명은 파괴되었어…. 하지만 늙어버린 테라에게는 모든 것을 집어삼킬 힘이 남아있지 않았다. 나는 이파의 나무를 만들어내 천천히 혼의 흐름을 변화시키기로 했다….'

이제 성으로 들어가면 세이브 포인트가 나오고, 바다를 지나 계단을 오르다 보면 크라켄이 나온다. 바다의 오른쪽 수풀을 조사하다 보면 선택문이 나오는 곳이 있는데, 이곳에서 2번째

선택문을 고르면 하데스와 싸우게 되고, 이기면 환상의 합성상점으로 갈 수 있다.


이곳을 조사하라

BOSS 하데스 (ハーデス)



HP : ?, AP : 30, 속성 : 무,
약점 : 성, 훔치기 : 로브 오브 로드,
배틀 부츠, 헤르메스의 구두, 리플렉트 링

브레이즈를 사용하므로 뜨겁지도 차갑지도를 장비해 주자. 힘을 모은 후 3을 세고 공격하는데, 커즈의 경우 아군 전체에 각종 이상상태를 가져다주며, 지어드의 경우 엄청난 위력의 마법공격이다. 또한 일도양단을 사용할 때도 있는데, 이것 역시 아군 전체에 3000정도의 데미지를 준다. 그러므로 리레이즈를 사용할 수 있는 쿠이나나 사라먼다를 꼭 동료에 넣어두는 것이 좋다. 물리공격이 잘 통하지 않으며 리플렉트도 걸기 때문에 리플렉트 관통도 장비하는 것이 좋다. 지어드는 암흑속성이므로 암흑속성 방어를 하면 막을 수 있다.

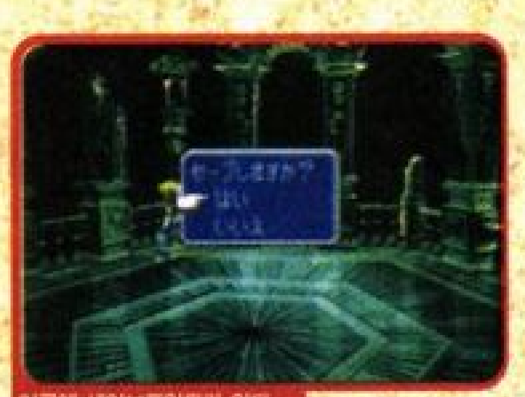
BOSS 크라켄 (クラーケン)



HP : 55000(촉수 : 10000), AP : 10,
속성 : 무, 약점 : 벼락,
훔치기 : 겐지의 투구, 위저드 로드,
포식의 로브, 에릭서, 윙 엣지

브레이즈로 얼린 후 촉수로 공격하여 일격사 시킨다. 촉수가 끊어지면 워터가 공격으로 바뀌므로 물 속성에 대비하는 장비를 준비하자. 뜨겁지도 차갑지도와 멈추지 않는 술을 장비해야 할 것이다.

크라켄을 죽이고 올라가면 시계가 있는 곳이 있는데 오른쪽을 조사하면 세이브 포인트가 있다. 이곳을 지나면 불타고 있는 별을 볼 수 있다.


이곳에 세이브포인트가 있다

'그것은 막 태어난 가이아이다⋯.'

지탄 : 막 태어난⋯ 가이아?

'이 광대한 우주에서 처음으로 별이 탄생한 것이다⋯.'

지탄 : 그렇다면 이 앞은⋯?

'가보도록 하라⋯. 이 당시 테라는 번영의 정점에 달아 있었다. 별의 수명마저도 제어할 수 있다는 과신이, 후에 비극을. 그리고 우리들을 만들어내게 된 것이다⋯.'

이제 사다리를 올라 안으로 들어가면 리치와 싸우게 된다.

BOSS 리치 (リッチ)



HP : ?, AP : 10, 속성 : 무, 약점 : 벼락,
훔치기 : 겐지의 손목보호대, 세이렌의 피리,
검은 로브

지진, 데스커터, 어스셰이크, 데스, 스톱, 죽음의 선고, 레벨5 데스, 맹독파우더 순으로 공격한다. 이것을 모두 막으려면, 언제나 레비테트, 독맛의 술, 멈추지 않는 술을 장비하고, 전원의 레벨을 5의 배수가 되지 않도록 해야할 것이다.

리치를 없앤 후 왼쪽을 조사하면 숨겨진 세이브 포인트가 있다. 이제 정면의 문으로 나가서 우주공간을 위로 올라가면 크리스탈 월드로 나오게 된다.

'이곳은 우주다⋯.'

지탄 : 우주?

'가이아가 태어나기 전부터도 우주는 존재하고 있었다. 무서워 할 필요는 없다⋯. 발을 내딛으면 또 하나의 진실로 다가설 수 있는 것이다. 자 가거라⋯.'

지탄 : 간단히 말하는군⋯.

이곳은 길이 없는 것처럼 보이지만 앞으로 계속 가면 밖으로 나갈 수 있다.

'이미 너희들을 낳은 대지, 너희들을 만든 우주가 아니다⋯ 이제 기원으로의 기억을 따라 나아갈 뿐이다⋯.'

지탄 : 가란드, 가르쳐 줘! 기억이란 도대체 뭐지?

'⋯.'

지탄 : 어째서, 타인의, 어째서 태어나기 전의⋯. 그리고 어째서 머나먼 저편의 기억이 있는 거지?

'⋯.'

지탄 : 가란드! 가르쳐 줘!

'많은 자들은 자신이 살고있으므로 현재에 도달하기까지의 체험에 기초한 것만을 기억이라고 생각하는 것 같아⋯. 하지만 그것은 표면적인 것에 불과하지. 이 세상에 태어나기 위해서는, 그것이 만들어진 존재이던 아니던, 그 부모가 되는 자의 존재가 있을 것이다. 그 부모도 또한 다른 부모의 존재 없이는 존재할 수 없지. 모든 '생명'은 이어져 있는 것이다⋯. 그리고 그 연결을 거슬러 올라간다면 모든 것은 한가지로 연결되어 간다⋯. 그것은 기억에도 똑같이 이어지는 것이다. 모든 존재에는 그것을 구성하는 정보가 있고, 그것들에는 그곳까지 도달할 때까지의 모든 기억도 포함되어 있다지. 또한 기억은 누구의 것도 아니고, 기억이 계속 쌓여가는 것에 진화해 간다. 다음의 일순의 기억이, 모든 사람, 모든 사물의 기억⋯ 기억의 위에서 진화가 성립된다해도 되겠지. 하지만 대부분의 존재가 기억에 대해 이해하지 못하고 있어. 다른 사람의 기억을 볼 수 없는 자가 있다는 것은 그 시점에서 이해하지 못했다는 거지.'

지탄 : ⋯그렇다면 거슬러 올라간 곳에는 도대체 무엇이 있다는 거지?

'모든 생명을, 모든 기억을 연결하는 존재⋯ 그것이 크리스탈이다.'

지탄 : 크리스탈⋯.

'⋯앞으로는 너희들만으로 가라⋯. 그리고 쿠자를 쓰러트려라. 이것이 나의 마지막 부탁이 된다는 것은 불쌍한 일이지만, 지탄, 크리스탈을 부탁한다⋯ 그럼 안녕⋯.'

지탄 : 가란드! 어떻게 된 거야!? 가란드!

'비록 그것이 단 한가지의 목적을 달성하기 위해 만들어진 생명이라 할지라도, 나는 이 세계에 태어난 것을 감사하고 있다⋯.'

지탄 : 이것이 가란드가 말했던 크리스탈이란 말인가? ⋯이젠 우리들만으로 진실을 확인할 수밖에 없군⋯.

크리스탈 월드를 지나다 보면 세이브 포인트가 나오는데, 이곳에서는 던전의 입구까지 텔레포트 할 수도 있다. 세이브 포인트 앞으로 들어가면 드디어 쿠자를 만나게 된다.

지탄 : 쿠자!

쿠자 : 잘 왔군⋯ 이 크리스탈의 기억으로부터 내가 만들어낸 4개의 카오스를 쓰러트릴 줄이야⋯. 하지만⋯ 이젠 늦었어. 자 봐. 이 공간을. 이 아름다운 크리스탈을⋯ 모든 것의 시작⋯ 최초의 크리스탈⋯ 이곳에서 모든 게 탄생한 거야⋯. 그래. 이것이 산산조각 나 버린다면 모든 것이 사라지게 되는 거야⋯. 가이아도, 테라도, 우주도⋯ 그리고, 너희들의 목숨도, 기억도⋯.

지탄 : 시끄러! 제멋대로의 이유 때문에 세계를 엉망으로 만들었어! 그것만은 절대로 용서할 수 없어! 이곳에서 결판을 지어주지!

쿠자 : 후후후⋯ 나를 쓰러트린다 해도, 이미 가란드의 손을 떠난 두 별의 운명은 변하지 않아. 이파의 나무가 폭주를 시작하여 테라와 융합을 개시한 가이아는 엉망이 되어버릴 뿐이야. 물론, 너도, 너희들의 동료도 모두. 자 어느 쪽이 좋지?

지탄 : 너를 쓰러트려도, 융합한 별은 남게 돼! 작은 희망이 있다면, 다시 시작하면 되는 거야! 제멋대로의 이유 때문에 관계없는 사람들까지 끌어들이지마!

쿠자 : 후후후⋯ 내가 존재하지 않는 세계에 도대체 무슨 가치가 있다는 거지? 그렇게 빨리 죽고 싶다면 최고의 상대를 소개해 주지!

BOSS 데스게이즈 (デスゲイズ)



HP : ?, AP : 10, 속성 : 무, 약점 : 없음,
훔치기 : 듀얼 크로, 검은 벨트, 에릭서

전투시작과 동시에 메테오를 사용하여 2000이상의 데미지를 준다. 그후에는 바로 전체물리공격인 후려치기를 사용하므로 주문 어빌리티를 장비해 두는 것이 좋다. 물리공격이 강력하므로 되도록 후열에 있는 것이 좋다. 후려치기를 3, 4번 사용한 후에는 1인 공격인 데몬즈 크로를 사용한다. 물리공격보다는 마법이나, 지탄의 트랜스기로 상대하자. 전투가 끝난 후에는 다시 뒤로 돌아가 세이브를 하자.

쿠자 : 카오스뿐만 아니라 데스게이즈까지도⋯ 내 생명은 이제 얼마 남지 않았어⋯. 너희들을 지옥으로 데려가 주지. 그리고 아무 것도 남지 않는 거야!

BOSS

트랜스쿠자
(トランスクジャ)



HP : ?, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 전생의 반지, 흰 로브, 에델

플레어와 오리를 주로 사용하며, 가끔씩 전체공격인 플레어스타를 사용한다. 별다른 공격이 없기 때문에 간단히 이길 수 있을 것이다.

지탄 : 우우… 크리스탈은…? 모두는…? 여긴 어디지…?

'이곳은 너희들의 세계와는 다른 차원, 그리고 나는 영원한 암흑….'

지탄 : 누, 누구야!

'공포는 살아가는 것이 이 세계에서 생을 부여받을 때부터, 각자의 마음속에 예외없이 존재하고 있다. 살아간다는 것은 잔혹한 행위… 서로를 부정하고, 자신의 삶을 위해 생명을 빼앗지. 그리고 산다는 것은 불안, 고뇌, 언젠가는 죽는다는 공포를 항상 끌어안고 있는 것…. 도망칠 수 없는 죽음을 알게되고, 그것을 이겨낼 수 없을 때 공포는 눈을 뜬다…. 죽음으로의 공포는 두려워하면 할수록 증대되어 결국 죽음을 인정하고싶지 않다는 고통을 주고 생명으로의 증오, 살아있는 것에 대한 질투로 변해 간다. 증대한 죽음의 공포를 막을 수는 없다. 구할 수 있는 것은 모든 것을 파괴하는 것 뿐. 자신이 만들어낸 공포에 진 쿠자는 모든 것의 근원이 되는 크리스탈을 파괴하는 것으로 자신도 구원받을 수 있다는 결론에 도달했다.

지탄 : 무슨 잠꼬대 같은 소리를 하는 거야? 그딴 건 변명일 뿐이잖아! 너야말로 자신의 존재이유가 필요했던 것뿐이 아닌가?

'…그 순간 해답은 나왔다. 이 우주에 존재하는 모든 것의 목적은 멸망하기 위한 것 뿐이라는 걸… 나는 누군가가 그 해답을 이끌어주길 기다려 왔다. 해답이 나온 이상 이 세계를 이대로 두어선 안돼.'

지탄 : 이봐! 내 질문에 대답해!

'… 나의 역할은 한가지. 아무 것도 살 수 없는, 아무 것도 진화할 수 없는, 크리스탈조차 태어나지 않은 무의 세계로 모든 것을 되돌리는 것…. 아무 것도 없다면, 공포를 느낄 필요조차 없게된다…. 그것이 너희들이 진정으로 원하는 세계….'

지탄 : 말도 안 되는 소리만 하고있군! 살아간다는 희망이 있는 한, 모든 것을 무로 돌리게는 하지 않아! 그게 아주 작은 희망일지라도 말야!

'고통받으면서도 살아간다고 하는 건 살아간다는 희망이라는 불치의 병에 걸려있다는 증거…. 하지만 언젠가는 공포에 다다라 쿠자와 같이 파괴의 길을 고른다…. 즉, 모든 것을 파괴하기 위해 진화하고 있을 뿐이야. 파괴를 위해 태어났다면 처음부터 존재하지 않아도 마찬가지… 모든 것은 모순에 지나지 않아…. 자신이 만들어낸 대답을 부정할 필요는 없어. 모든 것은 진리이고, 무야말로 모든… 무로 돌아가라… 거역할 수 없다. 그것이 살아있는 모든 것의 기원….'

지탄 : 그렇게는 하지 않아! 우리들이 너를 쓰러트리고 그것이 잘못되었다는 것을 증명해 주지! 그러면 공포를 이겨낸 것이 기억이 되어, 다른 세대로 전해져갈 거야! 그러니까… 여기서 쓰러질 수는… 너 따위에게 질 수는 없는 거야! 그러니까… 모두의 힘을… 지금이야말로 모두의 힘을 합칠 때야! 만약 우리들이 힘을 다하더라도, 끝나버리는 건 아냐…. 우리들을 기억하고 있는 누군가가 있는 한, 그 기억과 생명은 영원히 이어져 간다… 그게 살아간다는 거야!

쿠이나 : 무사히 돌아가면, 함께 맛있는걸 만들자해.

스타이너 : 미숙하지만 기사로써의 나의 기분을 보내주지.

비비 : 아무 것도, 아무 것도 할 수 없었지만, 내 힘을 빌려줄게.

대거 : 작지만, 나의 힘을 받아요….

지탄: 공포인지 뭔지 모르겠지만, 질 수는 없어! 모두들 가자!

지탄 : 대거! 괜찮아?

대거 : 으, 응… 하지만 지탄, 저걸 봐!

지탄 : 쿠자가 말한대로야… 이파의 나무가 폭주하기 시작했어!

대거 : 어떻게 되는 거지?

지탄 : 이곳도 위험하게 돼! 하지만….

베아트릭스 : 저런 폭발이라면 무사할 리가….

풀로트대 : 그, 그런~.

풀로트대 : 대장!

미코토 : …기다려요, 모두 살아 있어요….

베아트릭스 : …! 어느 방향인지 알겠어요?

미코토 : …저쪽이에요.

베아트릭스 : 힐다가르데가 가장 가깝군요…. 거기 키 큰 분!

하겐 : 예! 하겐입니다!

베아트릭스 : 빨리 힐다가르데에 회선을 열어 주세요!

하겐 : 알겠습니다!

시드 : 저래서는 살아날 수….

에린 : 시드 대공님! 레드로즈로부터 교신요청이 들어왔습니다!

시드 : 수신으로 주 회선을 연결해!

미코토 : 여기는 레드로즈, 모두 살아있어요….

시드 : 누가 이야기하는 거지?

미코토 : 저는 미코토… 모두들 당신 배의 아래쪽에 있어요.

시드 : 어째서 그렇게까지…?

미코토 : 가르쳐주고 있어요. 그 사람이….

시드 : 그 사람? 어쨌든 즉시 하강해라!

지탄 : 힐다가르데 3호? 설마 시드아저씨가 구하러 온건… 아, 아저씨!

시드 : 오오, 무사했군! 자 빨리 타! 이곳도 얼마 있지 않으면!

BOSS

영원한 암흑(永遠の闇)



HP : ?, AP : 0, 속성 : 무, 약점 : ?.
훔치기 : 에릭서

사용하는 기술은 그랜드크로스, 뉴트링, 청의 충격, 파이가, 브리자가이며, 계속해서 셸과 프로테스를 건다. 그러므로 리플렉트를 걸어주면 아군에게 셸과 프로테스가 걸릴 것이다. 파이가와 브리자가는 전체공격이지만 5000이상의 데미지는 주지 않는다. 청의 충격은 아군 1명의 HP를 1로 만드는데, 리제네가 걸려 있거나 빈사상태회복을 장비했다면 큰 문제는 없다. 문제는 뉴트링과 그랜드크로스. 뉴트링의 경우 아군전체에 2000정도의 데미지를 줄뿐이지만, 그랜드크로스는 2000이상의 데미지와 데스, 프리즈, 잠, 버서커 중 한가지의 이상상태에 빠지게 한다. 그러므로, 잠들지 않는 술이나 뜨겁지도 차갑지도를 장비해 두는 것이 좋다. 일반물리공격은 하지 않으므로 전열에서 공격해도 무관하다. 쉽게 이기고 싶다면 소생과 오라를 사용할 수 있는 사라만다와 화이트 드로우와 레제의 바람을 사용할 수 있는 프레이야를 파티에 넣고 싸우자.



▲이것이 문제의 기술 그랜드크로스

'…지탄, 살아가야 해….'

지탄 : 칫, 쓸데없는 걱정이나 하고….

대거 : 왜 그래, 지탄?

지탄 : …모두와 함께 먼저 가 줘. 나는 아직 하지 않으면 안될 일이 있어….

대거 : …?

지탄 : 그 녀석… 아직 살아 있어.

대거 : 그런!

스타이너 : 지탄! 뭐하고 있는 거냐!

지탄 : 스타이너, 대거를 부탁해!

스타이너 : 뭐… 뭐라고? 그건 무슨 소리지?

지탄 : 쿠자가 아직 살아있어! 이대로 내버려 둘 수는 없어!

스타이너 : …그건 두 사람이 같은 테라인이기 때문인가?

지탄 : …그런 이유가 아냐.

에코 : 그런 녀석 따윈 그냥 놔둬도 되잖아! 서두르지 않으면 휘말리게돼!

지탄 : …그래. 분명 녀석을 우리까지 죽이려했어…. 그리고 이 세계를 없애버리려고도 했어…. 그건 용서할 수 없어. 하지만 내가 만약 쿠자였다면 같은 행동을 하지 않았을 거라고는 말할 수 없어. 그리고 구할 수 있을지도 모르는 생명을 이대로 그냥 내버려두란 말이야? 누구든 언젠가는 죽겠지만 자신이 직접 죽음을 선택할 필요는 없잖아?

쿠이나 : 분명 지탄이 말하는 대로일지도 모른다해…. 하지만 지금은 자신의 몸에 위험이 몰려오고 있다해?

지탄 : 하지만… 나는 가겠어!

스타이너 : 하, 하지만!

지탄 : 누구든, 일생에 한번쯤은 결단하지 않으면 때가 있다고 생각해. 내게 있어서는 지금, 이때가 바로 그때야! 예를 들면 비비가 자신의 진실을 알았을 때, 그 현실을 받아드리고 살아가겠다고 결정했어…. 이건 비비에게 있어서 엄청난 결단이었다고 생각해.

비비 : 그렇지 않아, 지탄. 난 그렇게 깊이 생각한 게….

지탄 : 비비… 그렇게 생각하지 않아도 모두들 네게 배워오게 되었어. 적어도 나는 네게서 살아간다는 것의 중요함을 배웠다고 생각해.

프레이야 : 그렇다면 너 혼자 가게 하는 건 용기사의 이름이 그냥 둘 수 없군….

스타이너 : 약한 것을 도와주는 것이야말로 기사도! 지탄, 도와주겠어!

지탄 : 이봐, 착각하지마. 내게 있어선 지금이 그럴 때지만 모두가 같은 타이밍이 아니야. 둘 다 부르메시아나 알렉산드리아를 위해 앞으로 해야할 일이 있잖아?

프레이아 : 그건 그렇지만…!

지탄 : 그리고 한번 그렇게 생각하면 그렇게 간단하게 자신의 생각을…

사라만다 : '때에 따라 바뀌는 성격이 아니라면 말야' … 겠지?

지탄 : !?

사라만다 : 훗… 정말로 너는 바보 같은 녀석이야. 이 녀석이 이렇게까지 이야기한다면 더 이상 무슨 말을 해도 소용없어.

시드 : 뭐하고 있나! 빨리 타지 않으면 휘말리게돼!

사라만다 : 미안하지만 먼저 타도록 하지…

지탄 : 녀석의 말대로야. 자 시간이 없어! 모두 살아남아 줘!

에코 : 지탄, 절대 죽으면 안돼! 에코가 절대로 용서하지 않을 테니까!

쿠이나 : 나, 세계의 맛있는 걸 아직 모두 먹어보지 못했다해! 모두 먹기 위해 지탄의 힘이 아직도 필요하다해!

프레이아 : 네 녀석의 성격은 알고 있었다고 생각했는데, 이렇게까지 바보정직할 줄이야… 또 만나자!

비비 : 지탄, 살아가는 건 힘든 일이지만, 난 또 한가지 중요한 것을 깨달았어…

대거 : 지탄…

스타이너 : 공주님, 시간이…

대거 : 알고있어요…

지탄 : 대거… 아니 공주님… 당신을 유괴하는 약속은 아쉽게도 여기까지입니다. … 제멋대로의 행동을 부디 용서해 주십시오.

대거 : 아니요… 제겐 그것을 거절할 이유가 없습니다. 그리고 저야말로 당신에게 고맙다고 하지 않으면 안됩니다. 당신이 유괴해주지 않았다면 저는 혼자서는 아무것도 할 수 없는 쓸모없는 인간으로 남아 있었겠지요. 하지만 당신을 만나, 많은 세계를 돌아보고, 많은 사람들과 만나고, 많은 것들을 배우게 되었습니다… 때로는 위험한 일도 있었지만, 정말로 중요한 것이 무엇인지 알 수 있게 되었다고 생각합니다. 지금까지의 긴 여행의 추억은 어떤 것과도 바꿀 수 없는 보물이 되겠지요. 정말로… 정말로 고맙습니다. 하지만… 하지만… 부탁이야, 반드시 돌아와 줘…



지탄을 두고 떠나는 힐다가르데 3호

지탄 : 쿠자, 들려? 구하러 갈 테니 기다려!

'지금이라면 늦지 않았어… 나는 괜찮으니까 빨리 도망쳐.'

지탄 : 힘없는 소리하지마! 됐으니까 거기서 기다려!

'훗, 나는 네 생각을 이해할 수 없어….'

지탄 : …그럼 가보도록 할까요. 지탄씨?

지탄 : 우, 우우… 응? 살았나? 미의 숲에서는 잘 착지했었는데… 이봐, 살아있어?

쿠자 : 지탄…? 도망치라고 했는데… 어째서 온 거지?

지탄 : 누군가를 도와주는데 이유가 필요해?

쿠자 : …다른 동료들은 탈출했군….

지탄 : 응? 그래… 역시 네가 한 일이군?

쿠자 : 후후… 그거 다행이야….

지탄 : 다음은 우리들이 도망칠 차례야. 서두르지 않으면 안돼.

쿠자 : … 너희들을 죽이려 했던 내게는 살아있을 자격이 없어…. 나는 완전히 졌어…. 더 이상 이 세계에 필요 없는 존재야….

지탄 : 이 세계에 필요 없는 존재 따윈 없어…. 그리고, 넌 내게 도망치라고 했잖아.

쿠자 : …너희들과의 싸움에서 졌기 때문에, 나는 더 이상 잃을게 없어졌어…. 그때, 살아간다는 것의 의미를 조금 알게된 것 같아…. 후후… 하지만 너무 늦은 것 같아….

지탄 : !? 이봐! 쿠자! 자고 있을 때가 아냐! !?

'쿠자, 당신이 한일은 올바르다고 할 수 없었어요…. 하지만… 당신은 우리들에게 단 하나의 희망을 주었어요…. 비록 만들어진 목적이 끝났다고 할지라도, 그것을 극복한 생명이 태어났다는 것을…. 우리들은 그 기억을 끊어지게 하고 싶지 않다고 생각했어요. 그렇게 생각하는 게 부자연스러운 일인가요? 저희들은 믿고 싶어요… 우리들이 이 세상에 태어난 것은 결코 잘못되지 않았다고….'

그리고 세월은 흘렀다….

비비 : 여기가 알렉산드리아구나….

파크 : 꾸물대지마… 어? 너… 비비아냐?

비비 : 비비라고? 쉽게 그 이름을 부르지마!

파크 : 무슨 소리하는 거야? 나야, 파크라고, 잊은 거야?

비비 : 얼래? 파크라면… 브, 부르메시아의 파크 왕자?

파크 : 이봐이봐, 무슨 소릴 하는 거야? 비비가 아니라면 너는 누구란 말야?

비비 : 나는… 비비의 아이야!

파크 : 헉! 비, 비비가 잔뜩!

'매일 지탄의 이야기를 했어… 우리들에게 정말 중요한 사람이 있었다고… 살아가는 것의 중요함을 가르쳐 준 사람이었다고….'

프라트레이 : 슬슬 시간이 되었군, 프레이야….

프레이아 : 예, 알렉산드리아에서 모두를 만날 생각을 하니 기대되네요.

프라트레이 : 출발하기 전에 잠시 쉬도록 할까….

프라트레이 : 언제쯤일까? 이 나라에 다시 활기가 돌아올 날은….

프레이아 : 프라트레이님과 함께라면 천년이 걸릴지라도 상관없습니다.

프라트레이 : 나도 그래, 프레이아.

프레이아 : 프라트레이님… 살아계셔서 다행이에요….

프라트레이 : 추억 따윈, 다시 만들어 나가면 되는 거야….

'살아간다는 것은, 영원한 생명을 가지는 게 아니야…. 그렇게 가르쳐 주었지? 서로 도와가며 살아가지 않으면 의미가 없다고….'

베아트릭스 : 이 방하고도 헤어질 날이 왔군…. 나의 추억은 이 세이브 더 퀸과 함께…. 나의 사명은 끝났어… 안녕, 알렉산드리아….

'헤어지는 일은 결코 슬픈 일이 아니지? 떨어져 있어도 마음이 통하는 거지? 그런 중요한 걸 가르쳐 준거지?'

사라만다 : …오.

라니 : 저, 알렉산드리아 성에 간다니 무슨 바람이 분 거죠?

사라만다 : 너는 가지 않는 거야?

라니 : 그, 그런 말 한적 없잖아요! 자, 잠깐 기다려요!

'내가 무엇을 위해 살아왔는지… 내가 도대체 무엇을 하며 살고 싶었는지… 그런 것을 생각할 시간을 줘서 고마워.'

쿠이나 : 맛만 좋은 것은 진정한 요리가 아니다해. 정성을 다해서 만드는 것이 정말로 중요하다해~ 중요한 친구들에게 줄 요리는 더 그렇다해!

'좋아하는 것만을 계속하는 것은 사실 정말로 어려운 거야… 모두들… 정말로 대단했다고 생각해….'

에코 : 빨리! 빨리이! 빨리 가지 않으면 연극이 시작돼 버린단 말야!

시드 : 하하, 그렇게 서두르지 않아도 돼. 극장정 따윈 순식간에 따라갈 수 있거든. 내가 만든 새로운 힐다가르데라면 말이지!

에코 : 무슨 소릴 하는 거야? 그 새로운 극장정도 빠르게 되었다고 자랑한 게 아저… 음! 아빠였잖아!

시드 : 에코… 지금 뭐라고?

힐다 : 여보, 드디어 우리들을 진정한 부모처럼…

에코 : 엄마, 아빠, 빨리!

시드 : 다, 다시 한번, 불러 줘!

'고독을 느낄 때 어떻게 해야 하면 좋을까, 그것만은 배우지 못했어… 진정한 해답을 찾아낼 수 있는 건 분명 자신뿐일지도 모르니까 말야….'

스타이너 : 기다려 베아트릭스! 어디로 가는 거지?

베아트릭스 : 부디 이유를 묻지 말아 주세요.

스타이너 : 이유 따위를 묻고 있는 게 아냐! 그러니까… 그… 나는 두 번 다시 너를 잃고싶지 않다는 거다!

베아트릭스 : 스타이너….

스타이너 : 앞으로도 함께 가넷 여왕을 지켰으면 좋겠다!

'난, 모두와 만나게 되어 너무나 기뻤어… 좀더 모험을 하고 싶었어… 하지만, 헤어질 때는… 반드시 오는 거야.'

바크 : 얘들아! 드디어 도착이다!

블랭크 : 오래간만이군, 알렉산드리아는.

마커스 : 그렇스, 이번 연극도 힘내겠스!

루비 : 나도 힘낼 거야!

시나 : 힘내요!

'모두… 고마워… 안녕… 나의 기억을 하늘로 보낼게.'

가넷 : 드디어 극장정이 도착하는군요, 그리운… 다시 모두를 만날 수 있어요…. 하지만… 더 이상 그 날들은 두 번 다시 돌아오지 않는군요…. 그러니까, 더 이상 울고만 있을 수는 없어요…. 눈물은 용기로 바꿔어….

단장 : 자 이곳에 모이신 여러분! 오늘 저희들이 이야기할 이야기는 아주 멀고 먼 오래 전 이야기입니다. 이야기의 주인공인 코넬리아 공주는 연인 마커스와 생이별을 하게 되어… 한번은 성을 나설까 하고 결심도 해보지만, 아버지인 레어 왕에 의해 되돌아오게 됩니다. 이번 이야기는 마커스와 코넬리아 공주가 도망칠 결심을 하는 곳에서부터 시작됩니다. 그럼 로얄석에 계신 가넷님, 스타이너님, 베아트릭스님… 그리고 귀족 분들, 일반석에서 보고계신 모든분들, 손에 두꺼운 손수건을 준비하시길 바랍니다.

코넬리아 : 마커스는? 만나고 싶었어요… 전 그대가 없다면 살아갈 수 없어요!

마커스 : 공주… 나와 같은 미천한 자와 이어진다 해도 결코 행복한 인생을 보낼 수 있을지….

코넬리아 : 더 이상 공주라고 부르지 마세요! 마커스, 당신은 제가 아니라 왕녀라는 신분을 좋아하고 계시나요? 아뇨, 그럴 리 없죠? 왕녀라는 신분이 결혼한다면 저따윈 단지 인형에 불과해요. 인형이 웃을 수 있겠어요? 인형이 울 수 있겠어요? 전, 웃기도, 때론 울기도 하는 그런 꾸밈없는 인생을 보내고 싶어요. 가면을 쓴 인생 따윈, 보내고 싶지도 않아요.

마커스 : 그렇게까지 생각할 줄이야! 그대가 왕녀라는 신분을 벗어 던진다고 한다면 나는 사랑이라고 하는 옷으로 그대를 감싸주겠어! 더 이상 나는 그대와 헤어질 수 없어. 부디 나를 그대라는 이름의 새장에 넣어주길! 그래, 내일 아침 첫 번째 배로 여행을 떠나!

코넬리아 : 예, 저를 어디론가 데려가 줘요!

마커스 : 물론이야, 설사 비가 내린다 해도, 폭풍우가 친대도!

코넬리아 : 아아, 어째서 이렇게 달콤하고 슬픈 사랑이 이 세계에 존재할까요…. 좋아하는 사람과 함께 있고싶다는, 단지 그것뿐인데….

블랭크 : 그렇게 된다면, 또 전쟁이 일어나 버려! 안됐지만 너희들을 함께 하게 할 수는 없군. 이야, 당신이 코넬리아씨?

코넬리아 : 예, 그런데요….

블랭크 : 마커스라는 녀석을 알고 있지?

코넬리아 : 마커스가 어떻게 했나요?

블랭크 : 그게 말야….

코넬리아 : 아….

마커스 : 약속의 시간은 이미 지났는데… 코넬리아는 오지 않아….

시나 : 이제 출발할 시간이야… 너만 배에 타면 블랭크가 말한 대로 두 나라가 평화롭게 될 지도 몰라… 어쩔 거야? 마커스?

마커스 : 그 사람은 내가 없다면 살아갈 수 없다고 말했어…. 동쪽 하늘이 밝아오기 시작했어… 태양은 우리들을 축복해 주지 않았단 말인가, 우리들은 저 새들처럼 자유롭게 날개를 펄 칠 수조자 없단 말인가….

시나 : 마커스, 더 이상 기다릴 수 없어, 출항이야!

마커스 : 나는 배반당한 것인가? 아니야, 코넬리아만은 절대… 믿어야해! 믿는다면 소원은 반드시 이루어져! 태양이 축복해 주지 않는다면 두 개의 달에 이야기해 보자! 오오, 달빛이여, 부디 나의 소원을 들어주오! 만나게 해다오, 사랑하는 대거와!! '저, 어떻게 해서 살아갈 수 있었죠?' '살아갈 수 있었던 게 아냐…, 살아가려고 했어…, 언젠가 돌아갈 곳으로 돌아가기 위해…, 그래서 노래했어… 그 노래를….'

Secret

Disk 1 FINAL FANTASY IX

알렉산드리아 마을

처음 비비로 진행할 때 마을에서 여러 가지 이벤트를 통해 아이템이나 카드를 입수할 수 있다.

고양이를 찾아라	고양이를 좋아하는 톰(トム)에게 고양이를 찾아달라는 부탁을 들은 뒤 광장에 있는 고양이를 찾아주면 봄의 카드를 입수할 수 있다.
종을 쳐서 카드를 얻자	민가에 있는 종을 치면 아이로네트, 고블린, 팡 카드를 입수할 수 있다.
가짜티켓	티켓 부스에 있는 아저씨에게 가짜 티켓을 보여주면, 아이로네트, 스켈톤, 팡 카드를 입수할 수 있다.

쿠 족의 늪 -Qu's Marsh-

이곳은 지룡의 문 북쪽에 있으며 린드블룸 이후에 올 수 있다. 늪의 안쪽으로 들어가면 쿠족과 개구리가 있는 못이 나오는데, 오른쪽에 있는 개구리를 잡아다 쿠족에게 주면 그는 자신의 이름이 쿠이나라고 하며 기뻐한다. 잠시 후 쿠엘이라는 쿠족이 나타나 쿠이나에게 이곳의 개구리만 먹어서는 진정한 먹음의 길을 찾아갈 수 없다며 다른 세계를 돌며 많은 개구리를 먹어서 성장하라고 한다. 이벤트의 마지막에 선택이 나온다. 쿠족의 늪은 세계를 돌아다니다 보면 더 많이 찾을 수 있다.


이곳이 쿠족의 늪이다

A 좋아! 우리들과 함께 가자!

B 아니 지금은 사양하겠어

여기서 선택에 따라 쿠이나를 동료로 할 수 있다. 또한 쿠이나를 데리고 개구리를 잡았던 연못으로 오면 미니게임을 할 수 있다.



MINI GAME 쿠이나의 개구리 잡기

미니를 조작해 연못 밖으로 나온 개구리를 잡으면 된다. 일정 횟수마다 쿠엘이 나타나 아이템을 주므로 열심히 잡도록 하자. 이 미니게임은 시나리오가 진행되면서 계속할 수 있으며 외측 대륙에 있는 쿠족의 늪에서도 가능하다. 99마리를 잡으면 쿠엘과 싸워 가스트로포크를 입수할 수 있지만 쿠엘은 매우 어려우므로 Disk 3 이후에 도전하자. 쿠이나가 잡은 개구리의 개수는 청마법 개구리 떨어뜨리기의 위력에 영향을 준다.


▲ 이곳에서 개구리를 잡자

상품

마리수	상품명
5	에텔
10	실크로브
15	에릭서
23	은의 포크
33	비스트로포크
45	배틀부츠
99	쿠엘과 전투

BOSS 쿠엘 (クエール)

HP : ?, AP : 10, 속성 : 무, 약점 : 없음.
훔치기 : 로브 오브 로드, 포식의 로브, 닌자의 옷, 에릭서

각종 이상상태 공격을 하는데, 침묵과 혼란에 대해 대비를 해 두면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다.



초코보의 숲

린드블룸의 동북쪽에 있는 초코보의 숲으로 들어가면 모그리와 초코보의 이벤트가 일어나고, 그후 초코보가 어디론가 도망간다. 이 이벤트를 본 이후부터 필드 위 초코보의 발자국 위에서 기살의 야채를 사용하면 초코보가 나타나 탈 수 있게 된다. Disk 1뿐 아니라 계속된다.



이곳이 초코보의 숲

MINI GAME 여기를 파 초코

필드에서 초코를 타고 다시 모그리의 숲으로 돌아가면 보물발굴 미니게임을 즐길 수 있다. 우선 숲 안을 돌아다니며 □버튼을 눌러 땅을 파면 초코가 보물의 거리에 따라 초코가 신호를 보내주는데, 보물이 없을 때는 'クエ~', 근처에 있으면 'クエ↗', 가까이에 있으면 쿠에엣 'クェェ↗', 발견했을 때는 'ク, クェッ'이라고 소리를 낸다. 이것을 이용해 보물을 찾자. 보물은 묻혀 있는 깊이가 있어서 한 번 땅을 팔 때마다 일정 깊이를 파게 되며 모두 다 파야 보물을 입수할 수 있다. 아이템에 따라서는 포인트를 받게 되는데, 포인트에 따라 초코보가 성장하여 한 번에 팔 수 있는 깊이가 늘어나며 누적된 포인트를 아이템으로 교환할 수도 있다.

보너스 포인트의 룰 또한 다양해서, 우선 정해진 시간 내에 4개 이상의 보물을 발견하면 10초의 보너스 타임이 주어지며 이 때 보물을 발견하면 2배의 포인트를 얻을 수 있다. 또한 제한시간 내에 8개의 보물을 발견하면 높은 보너스 포인트를 얻을 수 있다. 초코그래프 혹은 초코그래프의 조각을 발견하면 5포인트를 추가로 얻게 되며, 하나의 보물을 발견한 뒤 5초 이내에 다른 것을 발견하면 역시 5포인트를 받을 수 있다.

포인트 교환 아이템

포인트	아이템
10	기살의 야채
150	피닉스의 깃털
250	월석
405	에테르
1800	빌트건스의 카드
3500	윙 엣지
8500	수호의 반지
10000	로브 오브 로드

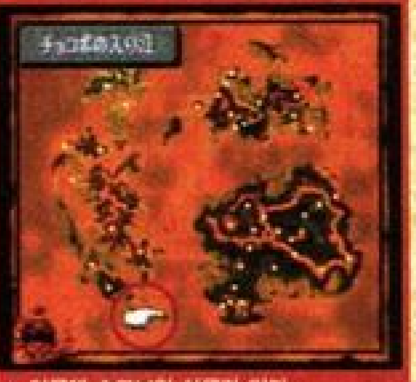
MINI GAME 여기를 파 초코



▲ 이것을 보고 같은 곳을 찾아야 한다

'여기를 파 초코!' 에서 발견한 초코그래프는 월드맵 곳곳에 묻여 있는 보물을 찾기 위한 지도. 월드맵에서 초코보를 탄 후 스버튼을 누르면 초코그래프 메뉴를 호출할 수 있는데, 여기서 정한 초코그래프를 들고 사진의 장소를 찾아 □버튼으로 땅을 파면 갖가지 보물을 얻을 수 있다. 초반에는 찾을 수 있는 보물이 한정되어 있지만, 비공정을 얻은 후에는 모든 보물을 얻을 수 있다. 숨겨진 보물 중에는 라그나로크처럼 강력한 무기도 있으니, 한 번쯤 보물찾기에 매달려 보는 것도 좋다.

모든 보물을 찾기 위해서는 초코에게 여러 가지 능력이 필요한데, 천해를 건너는 능력, 산을 넘는 능력, 바다를 건너는 능력, 하늘을 나는 능력 등이 그것이다. 이런 능력은 역시 초코그래프를 이용해 얻을 수 있는 상자에 숨겨져 있다. 처음에는 초코보의 숲에서 찾은 초코그래프 중 하나로 천해를 건너는 능력을 익힐 수 있다. 이후 지도 남서쪽의 섬에서 초코보의 하구를 발견할 수 있는데(천해를 건너는 능력 필요), 이곳에서 얻은 초코그래프에서는 산을 넘는 능력을 익힐 수 있다. 다시 초코보의 숲으로 가서 바다를 건너는 능력이 담긴 초코그래프를 발굴하고, 마지막으로 초코보의 하구에서 하늘을 나는 능력을 익힐 수 있는 그래프를 찾을 수 있다.



▲ 이곳에 초코보의 하구가 있다

초코 그래프 일람

초코 그래프	입수장소	필요능력	발굴보물	발굴장소
하천 근처(川のほとり)	초코보의 숲	필드	에릭서(2), 하이포션(3), 에테르(4), 게르마니스 부츠(2)	초코보의 숲 서쪽의 다리 건너편 해안
산골짜기(山のはざま)	초코보의 숲	필드	포션(5), 하이포션(5), 텐트(2), 무명 로브(2)	쿠쿠의 늪 서쪽 해안
미개척 지대(みかいの地)	초코보의 숲	필드	해독제(10), 비취 팔찌, 윙 엣지(3), 화물선의 카드	마의 숲 남쪽의 하천 근처
안정의 해변(やすらぎの渚)	초코보의 숲	필드	초코보가 진화되어 얕은 바다를 건널 수 있게 된다	크레이라 북쪽에 있는 해변
버려진 사막(捨てられた砂漠)	초코보의 숲	필드	피닉스의 깃털(8), 피닉스의 꼬리(5), 페리도트(12), 다이아 손목보호대	도나 대평원에 있는 쿠쿠의 늪 근처
얼어붙은 대지(いてつく大地)	초코보의 숲	필드	메이리 롤(5), 하이포션(7), 텐트(3), 극장정의 카드	미트마치스(ミートマチス) 빙원
잊혀진 천해(忘れ去られた浅瀬)	초코보의 하구	필드, 천해	기살의 야채(8), 에테르(5), 하이포션(7), 드래곤 크로	설원에서 초코보로 천해를 건너, 남쪽 반도로 가는 천해를 조사
머나먼 천해(遠くの浅瀬)	초코보의 하구	필드, 천해	포션(37), 부적(8), 실드 아머, 대지의 옷	살베유 제도에서 초코보를 타고 물의 사당 남쪽을 조사
흘러 가는 천해(流れてゆく浅瀬)	초코보의 하구	필드, 천해	금 바늘(6), 에테르(4), 페더 부츠, 용기사의 팔찌	흑마도사의 마을 남동쪽에서 초코보로 천해를 건너 서쪽
높은 곳의 여울(ふかんの浅瀬)	초코보의 숲	필드, 천해	포션(8), 피닉스의 꼬리(4), 에테르(3), 마술사의 로브	린드블룸 지룡의 문 근처의 초코보 발자국에서 북서쪽의 천해
작은 해변가(小さな渚)	초코보의 숲	필드, 천해	만능약(4), 에릭서(2), 라이징 선(8), 오크 스태프	초코보의 숲에서 천해를 건너 남쪽의 섬
여명의 천해(夜明けの浅瀬)	초코보의 하구	필드, 천해	초코보가 진화되어 산에 오를 수 있게 된다	트레노 남쪽의 천해
닫혀진 숲(閉ざされた森)	초코보의 숲	필드, 천해, 산	에테르(7), 에릭서(2), 윙 엣지(2), 마도사의 지팡이	다리 남쪽의 산으로 둘러싸인 숲
녹색의 고원(緑の高原)	초코보의 숲	필드, 천해, 산	초코보가 진화되어 바다를 건널 수 있게 된다	마의 숲 북서쪽에 있는 고원
황혼의 고원(夕ぐれの高原)	초코보의 하구	필드, 천해, 산	피닉스의 꼬리(12), 월석(14), 카이저 너클, 철거인의 카드	바람의 사당 북서쪽
잊혀진 고원(忘れられた高原)	초코보의 숲	필드, 천해, 산	월석(17), 에테르(5), 오팔(14), 데몬즈 메일	이프센의 고성 남쪽에 있는 반도
황혼의 해원(夕ぐれの海原)	초코보의 하구	필드, 천해, 산, 바다	피닉스의 날개(15), 흰 로브, 다이아몬드, 마사무네의 카드	바람의 사당 북동쪽의 바다
바다(海)	초코보의 하구	필드, 천해, 산, 바다	월석(27), 빛의 로브, 그레수염, 알렉산더의 카드	타게테오 북서쪽의 에바랑 섬에서 서쪽의 바다
차가운 하구(冷たい入り江)	초코보의 숲	필드, 천해, 산, 바다	페리도트(11), 오팔(9), 사파이어(15), 토파즈(19)	불의 사당 북서쪽 하구의 바다
안개의 근해(霧の近海)	초코보의 하구	필드, 천해, 산, 바다	초코보가 진화되어 하늘을 날 수 있게 된다	알렉산드리아 북서쪽의 작은 섬 근처 바다
외측의 섬(外側の島)	초코보의 공중 정원	필드, 천해, 산, 바다, 하늘	아메지스트(21), 가넷(16), 현자의 갑옷, 라그나로크	키리에 사막 동쪽의 작은 섬
외측의 섬 2(外側の島2)	초코보의 하구	필드, 천해, 산, 바다, 하늘	사파이어(11), 서클렛, 부유석의 조각, 힐다가르데 3호의 카드 키리에	사막 북쪽의 작은 섬
청량의 섬(せいれいの島)	초코보의 공중정원	필드, 천해, 산, 바다, 하늘	포션(33), 방해백신(15), 사제의 모자, 다크매터의 카드	이피의 나무 서쪽의 작은 섬
잊혀진 섬(忘れられた島)	초코보의 공중정원	필드, 천해, 산, 바다, 하늘	리본, 전생의 반지, 아메지스트(13), 아크의 카드	잊혀진 대륙에 있는 쿠쿠의 늪 동쪽의 작은 섬





데드페퍼를 사용하는 장소

발굴보물	장소
안약(19), 마다인의 반지, 겐지의 투구, 힐다가르데 1호의 카드	잊혀진 대륙에서 동부의 산이 갈라진 곳
처녀의 기도, 용의 수염, 건틀렛, 오딘의 카드	잊혀진 대륙에서 서부의 산이 갈라진 곳
아쿠아마린(10), 맥시밀리언, 알테마웨폰, 인빈시블의 카드	빛나는 섬이 있던 곳
라피스라즈리(41), 로제타의 반지, 수호의 반지, 오딘의 카드	시텐스(シーテンス) 빙원
만능약(10), 흑의 로브, 겐지의 손목보호대, 부르나르시스의 카드	브로우바레(ブロウバレー) 하구
밀짚모자(8), 프루메리아 브레스(8), 알로하 셔츠(7), 샌들(8)	안개의 대륙과 외측의 대륙 사이의 바다 중 거품이 나오는 곳에서 데드 페퍼를 사용
숨겨진 보스 오즈마	검은 그림자가 있는 지점, 초코 그래프의 조각을 참고
가넷(9), 토파즈(15), 고양이손 라켓, 레드 로즈의 카드	크완 동굴에 비비와 쿠이나를 데리고 가, 베란다에서 바다를 본다. 바다에서 거품이 나오고 있는 곳

트레노의 퀸



트레노에 새장이 많이 있는 곳에 사는 퀸은 스테루치오, 즉 별자리 시리즈에 많은 관심이 있어 별자리를 가져다 줄 때마다 아이템을 준다. 별자리의 종류와 위치, 수에 따른 아이템은 다음과 같으며 13번째의 경우 12개를 모두 모은 후에만 찾을 수 있다. Disk 1뿐 아니라 계속된다.

종류	입수장소	갯수	입수아이템
아리에스(アリエス)	변경의 마을 다리	1	1000길
스콜피오(スコーピオ)	크완 동굴 온천근처	2	피닉스의 꼬리
캔서(キャンサー)	부르메시아 입구	3	2000길
아쿠에리어스(アクエリアス)	이프센고 성	4	블러드 소드
카프리콘(カプリコーン)	다게레오	5	5000길
비르고(ヴァルゴ)	흑마도사의 마을	6	에릭서
파이시즈(パイシーズ)	인빈시블 내부	7	10000길
리브라(リーブラ)	마다인 사리	8	검은 벨트
레오(レオ)	알렉산드리아 성 파괴후 여신상 근처	9	20000길
제미니(ジェミニ)	트레노 입구의 분수에 11번 길을 던진다	10	로제타의 반지
사지타리우스(サジタリウス)	린드블룸 피클스 할머니 왼쪽 공사장	11	30000길
타우로스(タウロス)	트레노 도구점 뒤	12	로브 오브 로드
오피유카스(オフィユカス)	크완 동굴 스콜피오를 입수한 곳	13	망치

AP를 주는 적들



이런 녀석들이다

적중에는 등장음악이 다르며 무언가를 달라고 하는 적들이 있다. 이런 적들에게 해당하는 아이템을 주면 AP를 많이 주므로, 어빌리티를 모으는 데 매우 효율적이다. 종류와 출현장소, 주어야 하는 아이템은 다음과 같으며 물론 Disk 1뿐 아니라 계속된다.

몬스터	출현장소	줄 것
붉은색 무	마의 숲 주변, 다리마을 주변	원석1
고스트	트레노 주변	원석1
레디버그	흑마도사의 마을 주변	원석2
이예티	마다인 사리 주변	원석2
님프	이마의 나무 숲 주변	원석3
자바워크	이프센 고성	에메랄드
페더서클	에스트 가자 주변	문스톤
가루다	기자마르크 동굴 위의 산지	라피스라즈리
안	파일 섬	다이아몬드

퀴즈를 내는 적들

AP를 주는 적들처럼 퀴즈를 내는 적들도 있다. 적을 공격하면 아군을 날려버리므로 X나 O중 한가지를 공격해야 한다. 적이 내는 문제에 따른 해답은 다음과 같으며, 이외에도 문제가 더 있을 수 있다.



문제	해답
극장정 프리마비스타는 오르벨타 조선소에서 만들어졌다?(劇場艇プリマビスタは、オルベルタ造船所で作られた?)	X
초코보의 숲은 린드브룸과 남게이트 사이에 있다(チョコボの森はリンドブルムと南ゲートの間にある?)	O
'그대의 작은 새가 되고 싶어'는 에이판경이 만든 것이다('君の小鳥になりたい'はエイファン卿の作である?	X
'제 15차 린드브룸 전역'은1600년에 있었다?('第15次リンドブルム戦役は1600年である?)	X
포실 루는 트레노와 알렉산드리아 사이에 있다(フォシル・ルーはトレノとアレクサンドリアの間にある?)	X
트레노의 오픈 카페 '카르드 카르타'는 회원제이다(トレノのオープンカフェ'カルド・カルタ'は会員制である?)	O
린드브룸의 에어캡은 1일 24시간 운행하고 있다(リンドブルムのエアキャブは1日24時間運行している?)	O
철마차베르크메어는 창업 87년이다(鉄馬車ベルクメアは創業87年である?)	O
극장정 프리마비스타는 안개를 이용하여 날고 있따(劇場艇プリマビスタは霧を利用して飛んでいる?)	O
콘데아 파타는 고브린의 마을이다(コンデヤ・パタはゴブリンの里である)	X
린드브룸성은 알렉산드리아성보다 크다(リンドブルム城はアレクサンドリア城より大きい?)	O
우호적으로 공격하지 않는 무도 있다(友好的で攻撃してこないムーもいる?)	O
보보도리는 복을 가져다 준다고 알려 있다(ボボードリは富をもたらすトリとしても知れている?)	X
프리마비스타는 '한눈에 반함'이라는 의미가 있다(プリマビスタには'ひとめぼれ'という意味がある?)	X
세계에 사막은 한 곳 밖에 없다(世界に砂漠は一つしかない?)	X
나, 라크타임마우스를 쓰러트릴 수가 있다?(私、ラクタイムマウスを倒すことができる?)	O

Disk 2 FINAL FANTASY IX



유환의 바위집 크완동굴 -Quan's Dwelling-

이곳은 비비가 할아버지와 살던 곳으로 트레노의 동쪽에 있다. Disk 2이후라면 언제라도 갈 수 있으므로 꼭 Disk 2에서 갈 필요는 없으며 두 개의 별자리를 입수할 수 있다.



Disk 3 FINAL FANTASY IX

초코보의 파라다이스

초코보가 하늘을 날 수 있는 능력까지 익혔을 때, 월드맵 북서쪽 맨 끝의 지도에 표시되지 않는 섬에서 데드페퍼를 사용하면 초코보의 파라다이스로 들어갈 수 있다. 초코그래프 등의 아이템은 얻을 수 없지만, 초코그래프에 대한 정보를 얻을 수 있으니 한 번쯤 들르면 좋은 곳.



이 위치에 초코보의 파라다이스가 있는 섬이 있다





초코보의 파라다이스 전경

트레노의 변경점

오딘 입수

Disk 3이후 경매장에서는 다크매터(ダークマター)라는 액세서리를 경매하는데, 이것을 장비하면 대거가 오딘을 배울 수 있다.

트레노의 몬스터

트레노의 무기점에서는 아래에 있는 몬스터를 쓰러트릴 수 있으며 그에 따라 아이템이나 돈을 받을 수 있다. 단 혼자서 싸워야 하므로 트랜스기가 강력한 지탄이 싸우는 것이 유리하다. Disk 3 초반에는 카토브레퍼스, 후반에는 아무도시어스, Disk 4 에서는 베히모스와 싸울 수 있으며 각각 15000길, 헤르메스의 구두, 서크렛을 입수할 수 있다.

다리 마을의 변경점

할아버지에게 커피를

전망대에 있는 할아버지에게 3개의 커피를 가져다주면 이벤트 아이템을 입수할 수 있다. 참고로 모카 커피는 초코보의 숲 근처 남 게이트에서, 브루만 커피는 Disk 3초반 카드 대회시 다리마을에서 입수할 수 있으며 킬리만 커피는 마다인 사리에서 입수할 수 있다.

프리마비스타의 모형

Disk 3 초반 트레노에서 지탄 혼자 행동하게 될 때 다리까지 걸어가면 풍차 1층에 있는 열리지 않던 문을 열어 프리마비스타의 모형을 입수할 수 있으며 2층에서 에릭서도 얻을 수 있다.

미니 브라네

촌장의 집으로 갔다 주점으로 가서 효녀 스라이로부터 모리드 할아버지의 이야기를 들으면 입수할 수 있다.

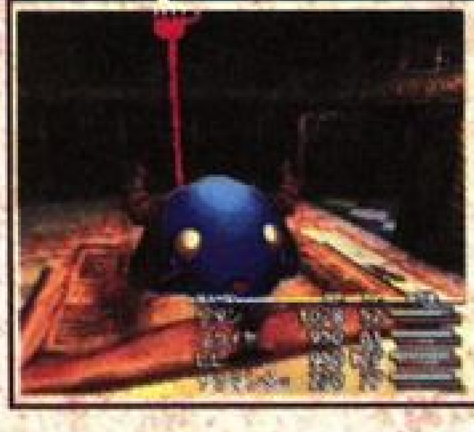
알렉산드리아 성의 책

Disk 2에서도 가능하지만 그때는 타임리미트가 있기 때문에 이기기 어렵다. Disk 3에서 알렉산더가 발동된 후, 지탄일행이 대거를 찾아 탑으로 올라가게 되는데, 이때 도서관에 가서 책장 위에 있는 책을 조사하면 다이타리안과 싸울 수 있으며 이기면 헤르메스의 구두를 입수할 수 있다.



이 책을 조사하자

BOSS 다이타리안(ダイタリアン)



HP : 12584, AP : 30, 속성 : 무, 약점 : 화속성.

훔치기 : 데몬즈 메일, 은의 포크, 에텔, 에릭서

공격을 받으면 페이지가 넘어가며 150P가 넘으면 본체가 나타난다. 본체는 물리 공격을 받으면 다시 덮이게 되므로, 절대 파이라로 공격하자. 책일 경우에는 지룡을 사용하여 5000이상의 전체공격을 하거나 죽음의 선고를 사용하고, 본체가 나타나면 포이즌 마법을 사용한다. 레제의 바람과 화이트 드로우, 차크라를 잘 이용하면 이길 수 있을 것이다.



은자의 서재 다게레오 -Daguerreo-

이곳은 우이유벨의 남서쪽 녹색 섬에 있으며 힐다가르데 3호를 얻는 Disk 3 후반에 올 수 있다. 이곳서는 꽤 좋은 장비구를 사거나 합성할 수 있으며 Disk 4에서 엑스칼리버도 입수할 수 있다. 중앙에 있는 제단에서 원석을 사용하면 원석 3개당 1개의 아쿠아마린을 입수할 수 있다. 또한 오른쪽 리프트 근처에 있는 팔이 네 개 달린 남자와 이야기하면 트레저헌터 레벨을 들을 수 있고, 왼쪽 서고에 있는 사람에게 네밍웨이의 카드를 보여주면 캐릭터의 이름을 다시 변경할 수 있다.

Disk 4 FINAL FANTASY IX

레어 무기의 입수

엑스칼리버

경매에서 입수할 수 있는 '쥐의 꼬리(ネズミのしっぽ), 우네의 몽환경(ウネの夢幻鏡), 그리폰하트(グリフォンハート), 드가의 마도기(ドーガの魔導器)'를 산 후 트레노 마을에서 그것을 원하는 사람들에게 모두 팔자. 그러면 경매에서 새롭게 마법의 지선(魔法の指先)이라는 아이템을 파는데, 이것을 다게레오의 합성상 할아버지에게 주면 입수할 수 있다.

알테마웨폰

빛나는 섬이 있던 해상에서 데드페이퍼를 사용하면 초코보가 찾아낸다.

용의 수염

우이유벨이 있는 시어웨이즈 캐니온의 서부 갈라진 곳에 있다.

모그넷 재개

어떤 이유로 인해 중단되어 버린 모그넷을 부활시키는 이벤트로써 아래와 같은 순서로 편지를 전달해 주면 입수할 수 있는 미끌미끌 오일(すべすべオイル)을 모그넷 본부에 가지고 가면 모그넷이 재개되고 수호의 반지를 입수할 수 있다. 모그넷 본부는 외측 세계 북쪽에 있는 가늘고 긴 섬의 갈라진 곳에서 데드페이퍼를 사용하면 나오는 구멍 속에 있다.

모그넷 재개를 위한 편지 전달 순서

알렉산드리아의 쿠포→브루메시아의 아토라→흑마도사의 마을의 모모→이프센고 성의 쿠모리→안개의 대륙 쿠족의 늪에 있는 모이스(쿠이나 필요)→다게레오의 모게레오→알렉산드리아의 쿠포→알렉산드리아 소극장에 있는 루비로부터 '미끌미끌 오일'을 받는다

레벨을 올리기 좋은 장소

이파 나무 남서쪽에 있는 파일섬(パイル島)에는 안이라는 적이 나오는데 이 적을 물리치면 많은 경험치를 얻을 수 있다. 또한 북동쪽에 있는 코일섬(コイル島)에서도 몰볼이나 안개의 마수와 싸워 많은 경험치를 얻을 수 있다.

초코보의 공중정원

하늘을 나는 초코보가 되었다면 드디어 초코보의 공중정원으로 갈 수 있다. 공중정원은 초코그래프의 조각에 표시된 다섯 개의 장소(살베쥬 제도, 쿠엔티스 반도, 알렉산드리아 고원, 모든 대륙 한가운데의 바다, 웨이즈캐니언 동부)의 상공에 떠 있다. 다섯 장소중 한 곳을 찾아보면 동그란 그림자가 있는데, 이 곳에서 데드페퍼를 사용하면 공중정원으로 올라갈 수 있다. 어느 장소일지는 랜덤으로 결정되며, 한 번 갈 때마다 장소가 바뀐다.

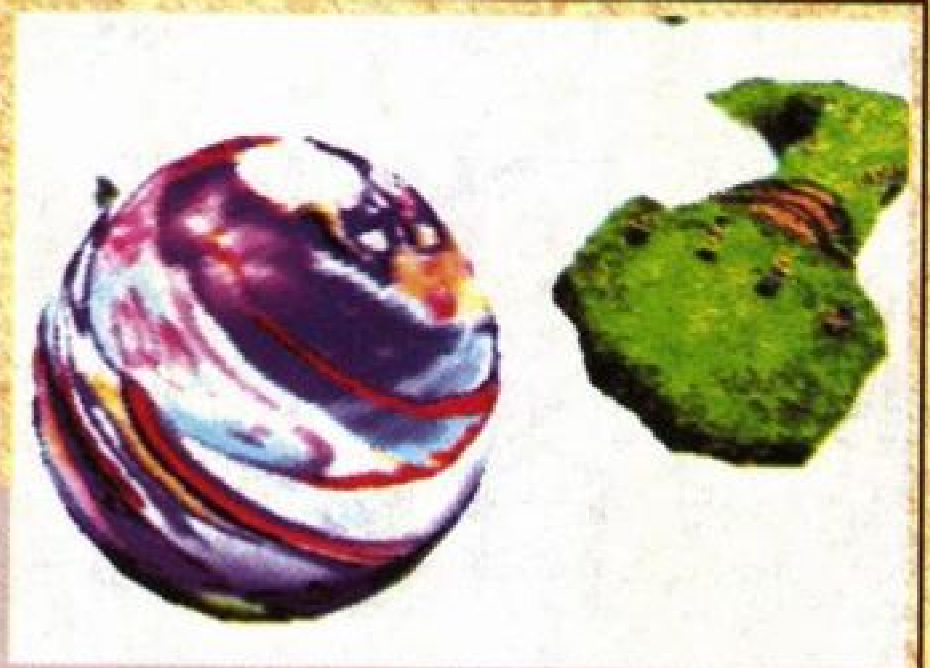
공중정원에서도 라그나로크를 찾을 수 있는 초코그래프 등을 발견할 수 있으며, 숨겨진 보스 오즈마와 싸울 수 있다



초코보의 공중정원 위치

BOSS

오즈마
(オズマ)



HP : ?, AP : 10, 속성 : 무,
약점 : 없음, 훔치기 : 부유석 조각, 다크매터, 로브 오브 로드, 에릭서

FF역사상 최악의 보스라고 불릴 정도로 강한 히든 보스. 5의 신룡도, 8의 오메가도 저리가라 할 정도의 파워를 가지고 있다. 기본적으로, 커즈, 레벨5 데스, 레벨4 오리, 지하드, 메테오를 사용하는데, 이중에서 레벨5 데스와 레벨4 오리를 막기 위해서는 레벨을 조절할 필요가 있다. 커즈는 하데스가 쓰던 그것인데 각종 이상상태에 걸리므로 어빌리티를 이용해 이것을 막아야 한다. 레벨 4 오리나 지하드를 막기 위해서는 암흑, 성속성 무효나 흡수의 능력이 있는 장비구를 반드시 장비해야 한다. 가장 문제가 되는 것은 메테오인데, 무속성이기 때문에 마법사계 캐릭터는 한번에 죽어버린다. 또한 속도가 매우 빨라 우리편이 1번 행동할 때 2번씩 행동하는 경우도 있으므로 전투속도를 느리게 하고 언제나 헤이스트를 걸어주는 것이 좋다. 기본적으로 어빌리티는 언제나 헤이스트, 언제나 리제네, 주문, 상태방어 등을 장비해 주고, 방어구는, 신성·암흑속성 흡수도 장비하자. 파티에는 지탄, 사라먼다, 프레이야를 넣어 사라먼다는 소생과 오리용으로 돌리고, 프레이야의 용의 문장을 사용해 공략하는 것이 좋다. 결정적으로 HP가 그리 많지 않기 때문에 메테오만 잘 막아내면 쓰러뜨릴 수 있다. 또한 처음에는 물리공격에 데미지를 입지 않지만, AP를 주는 적들에게 보석을 주는 이벤트를 모두 보면 물리공격이 통하게 된다. 전투에서 승리하면 부유석과 다크매터를 입수할 수 있다.

CARD GAME 쿼드 미스트

게임의 시작

세계 전반에 널리 퍼져 있는 카드게임 쿼드미스트는 이 세계에서 대부분의 사람들이 즐기는 대중적인 놀이가 되었다. 그런 이유로, 카드 게임을 하고 싶을 때는 원하는 상대에게 □버튼으로 말을 걸면 언제든 게임이 시작된다.

게임의 룰

게임이 시작되면 우선 갖고 있는 카드 중 게임에 사용할 5장을 선택한다. 이후 ×의 마스에 두 플레이어가 카드를 한 장씩 내려놓아 마지막에 많은 카드가 남은 플레이어가 승리하게 된다. 물론, 단순히 내려놓는 것으로 끝난다면 승부가 날 리 없다. 승부는 상대의 카드를 뒤집는 데서 시작되는 것이다.
카드를 내려놓을 때, 카드의 귀퉁이에 있는 화살표가 가리키는 방향의 카드를 모두 자신의 카드로 만들 수 있다. 만일 상대의 카드도 자신이 내려놓은 카드 쪽을 가리키고 있을 때, 카드 배틀이 시작된다. 여기서 승리했을 경우는 마찬가지로 자신의 카드가 가리키는 상대의 카드를 자기 것으로 만들 수 있지만, 졌을 경우에는 역으로 상대의 카드가 가리키는 자신의 카드를 빼앗기게 된다. 뿐만 아니라 콤보가 발동되어 배틀로 뒤집은 카드가 가리키는 카드 역시 자신의 것으로 만들게 된다. 또, 2장 이상의 카드 배틀을 치를 때는 어느 카드와 먼저 배틀할 지를 결정하게 되는데, 이후의 배틀 결과를 생각해 신중히 선택하는 것이 좋다.
모든 카드를 내려놓았을 때 카드가 많은 쪽이 승리하며, 패자의 뒤집힌 카드 중 하나를 자신의 것으로 할 수 있다. 만일 상대의 모든 카드를 뒤집었다면 퍼펙트 룰이 적용되어 상대의 카드 5장 모두를 접수한다.

카드 리스트



1 고블린 (ゴブリン)
2 팡 (ファング)
3 스켈톤 (スケルトン)
4 푸린 (プリン)
5 자그널 (ザグナル)
6 리저드맨 (リザードマン)
7 좀비 (ゾンビ)

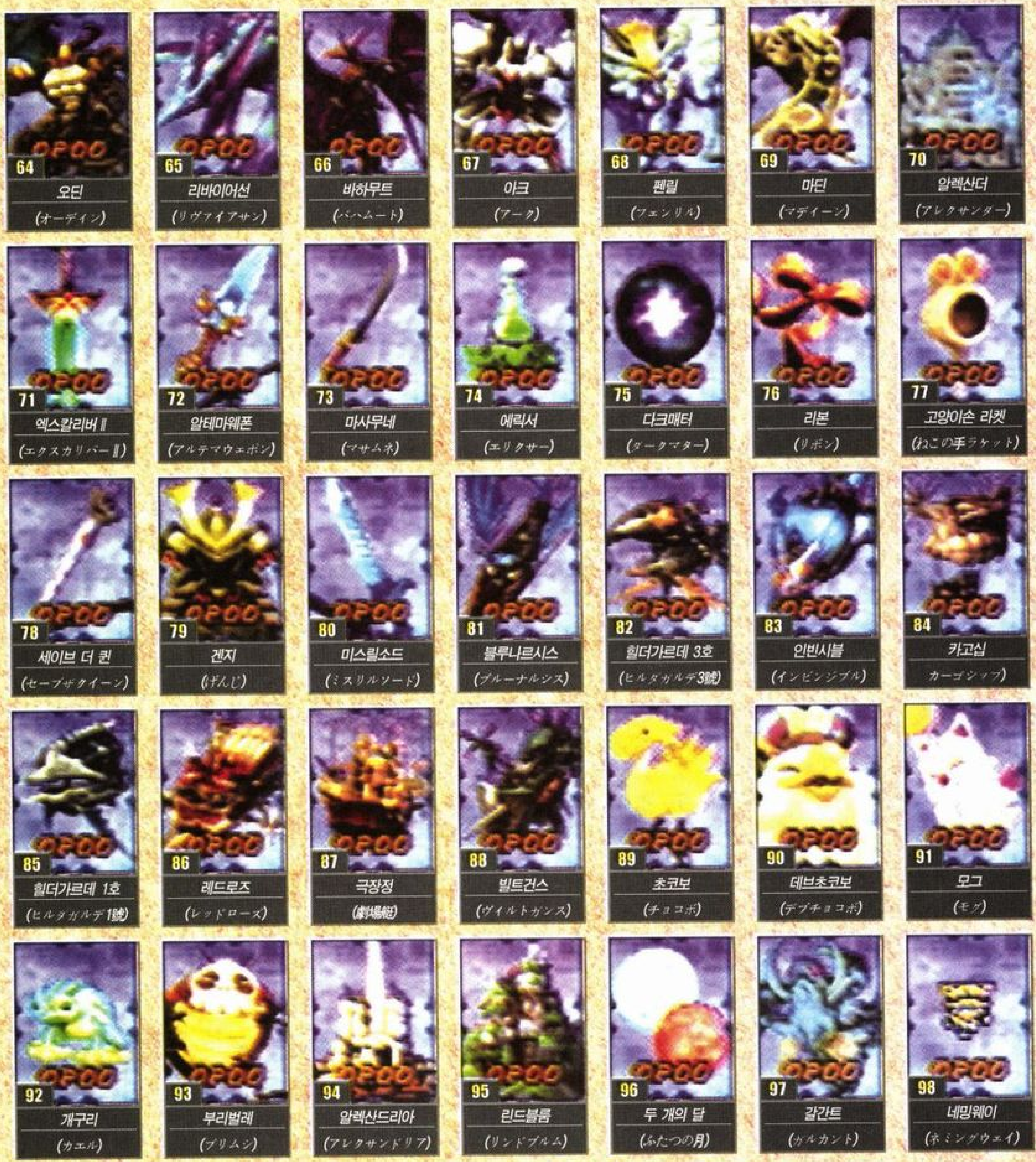


8 봄 (ボム)
9 아이로네트 (アイロネート)
101 사하긴 (サハギン)
11 이에티 (イエティ)
12 미믹 (ミミック)
13 와이어드 (ワイアード)
14 맨드라고라 (マンドラゴラ)



15 크로울러 (クロウラー)
16 샌드 스콜피오 (サンドスコルピオ)
17 님프 (ニンフ)
18 샌드 고렘 (サンドゴーレム)
19 즈 (ズー)
20 드래곤플라이 (ドラゴンフライ)
21 캐리온 웜 (キャリオンワーム)


22
켈베로스
(ケルベロス)
23
앤트리온
(アントリオン)
24
사보텐더
(サボテンダー)
25
잘먹을게 고양이
(いただきキャット)
26
래그타임 마우스
(ラグタイムマウス)
27
헤지혹 파이
(ヘッジホッグパイ)
28
랄바이마고
(ラルヴァイマーゴ)
29
오츄
(オチュー)
30
트롤
(トロール)
31
브레이저 비틀
(ブレイザビートル)
32
스케어 몬스터
(スケアモンスター)
33
젬제레트
(ゼムゼレット)
34
스트로퍼
(ストローパー)
35
단탈리언
(タンタリアン)
36
그랜드 드래곤
(グランドドラゴン)
37
페더서클
(フェザーサークル)
38
헥트 아이즈
(ヘクトアイズ)
39
오거
(オーガ)
40
암스트롱
(アームストロング)
41
애쉬
(アッシュ)
42
레이스
(レイス)
43
가고일
(ガーゴイル)
44
베펄
(ヴェパル)
45
그림록
(グリムロック)
46
톤베리
(トンベリ)
47
아리만
(アーリマン)
48
가루다
(ガルーダ)
49
몰볼
(モルボル)
50
무바
(ムーバ)
51
아바돈
(アバドン)
52
베히모스
(ベヒーモス)
53
철거인
(てつきょじん)
54
신룡
(神龍)
55
오즈마
(オズマ)
56
하데스
(ハーデス)
57
호리
(ホーリー)
58
메테오
(メテオ)
59
플레어
(フレア)
60
시바
(シヴァ)
61
이프리트
(イフリート)
62
라무
(ラムウ)
63
아트모스
(アトモス)



64 오딘 (オーディン)
65 리바이어선 (リヴァイアサン)
66 바하무트 (バハムート)
67 아크 (アーク)
68 펜릴 (フェンリル)
69 마딘 (マディーン)
70 알렉산더 (アレクサンダー)
71 엑스칼리버 II (エクスカリバーII)
72 알테마웨폰 (アルテマウェポン)
73 마사무네 (マサムネ)
74 에릭서 (エリクサー)
75 다크매터 (ダークマター)
76 리본 (リボン)
77 고양이손 라켓 (ねこの手ラケット)
78 세이브 더 퀸 (セーブザクイーン)
79 겐지 (げんじ)
80 미스릴소드 (ミスリルソード)
81 블루나르시스 (ブルーナルシス)
82 힐더가르데 3호 (ヒルダガルデ3號)
83 인빈시블 (インビンシブル)
84 카고십 カーゴシップ
85 힐더가르데 1호 (ヒルダガルデ1號)
86 레드로즈 (レッドローズ)
87 극장정 (劇場艇)
88 빌트건스 (ヴィルトガンス)
89 초코보 (チョコボ)
90 데브초코보 (デブチョコボ)
91 모그 (モグ)
92 개구리 (カエル)
93 부리벌레 (ブリムシ)
94 알렉산드리아 (アレクサンドリア)
95 린드블룸 (リンドブルム)
96 두 개의 달 (ふたつの月)
97 갈간트 (ガルカント)
98 네밍웨이 (ネミングウェイ)



99 보코 (ボコ)
100 비공정 (ひくうてい)



공략후기

새로운 FF, 새로운 재미

글 : 홍아저씨

FF9의 발매와 그 기대

PS유저들의 가장 큰 기대중 하나였던 FF9이 20일전 발매되었다. 발매전부터 SFC시절의 색을 되찾는다는 말로 많은 유저들의 기대를 한 몸에 받았던 FF9. 과연 FF9는 어떤 모습으로 우리에게 다가왔는지, 몇 가지 포인트를 골라 이야기해 보겠다.

캐릭터의 개성이 살아났다

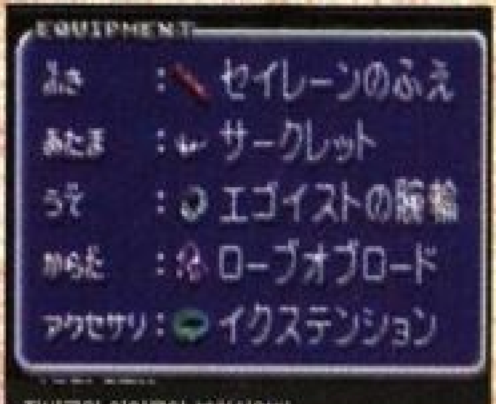
6에서부터 8까지 오면서 게임에 등장하는 캐릭터들의 개성이 점점 사라져 간다는 느낌이 들었었고, 이점이 많은 유저들에게 실망과 불만을 심어 주었었다. 물론 필자의 지난호 글에서처럼 캐릭터를 플레이어의 의지대로 키울 수 있다는 점에서는 자유롭기도 했지만, 외모와 성격뿐인 캐릭터에게는 많은 정을 느낄 수 없었던 것이 사실이었다. 이전 유저들의 반응이 반영된 것인지, 9에서는 그 어떤 시리즈보다도 개인성이 중요하게 반영되었다. 우선 캐릭터 자체의 개성이 8 못지 않게 자세히 표현되어 게임의 시나리오와 잘 조화된다고 생각된다. 지금까지의 시리즈와 비교해 본다면 6과 가장 가까운 캐릭터성격 설정이라 할 수 있을 것이다. 하지만 더욱 중요한 것은 전투 캐릭터로서의 개성이 확실히 구분되었다는 것이다. 6에서부터 계속적으로 문제가 되어왔던, 어빌리티 공유에 의한 캐릭터성의 획일함이 4에서처럼 완전히 사라졌다는 것이다. 게다가 4의 경우는 어빌리티가 존재하지 않았고, 시나리오에 따라 사용할 수 있는 캐릭터가 적었기 때문에 캐릭터에 대한 자유도가 매우 떨어졌었지만, 이번 9에서는 어빌리티 개념의 도입과, 8명의 캐릭터 중 4인의 캐릭터를 골라 사용할 수 있게 됨으로써, 어느 정도 플레이어에게 자유도를 부여해 주었다고 볼 수 있다. 9에서는 이렇게 개성적이면서도 자유를 느낄 수 있는 캐릭터를 만듦으로써 지금까지의 장점을 활용했다고 볼 수 있는 것이다.



캐릭터들의 성격을 잘 나타내 주는 오프닝

간단하면서도 재미있는 어빌리티 시스템

FF9의 시스템은 지금까지의 시리즈에 사용되었던 시스템을 합쳐 놓은 것 같은 느낌이 든다. 4에서부터 시작된 캐릭터별 고유 커맨드, 5에서 시작된 어빌리티, 6에서 시작된 장비에 의한 어빌리티의 획득과 트랜스, 7에서 시작된 리미트 브레이크 등이 잘 조화되어 만들어 진 것이 바로 9의 시스템이라 할 수 있다. 물론 지금까지의 시리즈에서도 그 전작까지의 시스템이 사용되지 않은 것은 아니었지만, 8까지의 시스템은 해당 작품만의 시스템의 색이 너무 짙었기 때문에, 한쪽에서는 좋은 호평을 받기도 했지만, 다른 한쪽에서는 혹평을 받는 결과를 만들었었다. 하지만 9의 시스템은, 크게 9만의 독자적인 시스템이라는 느낌을 주지 않는다. 9의 시스템은 플레이어로 하여금, '아, 이건 몇 편에서 나왔던 그 시스템이구나… 그러고 보니 이건 어디에서 나왔던 건데…?' 하는 기억과 더불어 향수에 젖도록 해 주는 것이다. 또한 7, 8에서처럼 한 가지 시스템으로 치우친 모습을 보여주지 않았기 때문에 보다 많은 유저들을 포용할 수 있었다고 생각한다. 장비에 의한 어빌리티 시스템 자체도 그리 복잡하지도 않고, 어빌리티를 모으는데 필요한 AP도 적기 때문에 보다 쉽게 시스템을 이해하고, 적응해 나갈 수 있어 RPG나 FF시리즈를 잘 모르는 유저에게도 충분히 어필이 가능했다고 생각된다. 게다가 장비구 및 아이템에 FFT때처럼 아이콘을 부여해 준 점이 무엇보다도 마음에 든다 할 수 있겠다.



장비구의 아이콘이 부활하였다

또 다른 변신을 보여준 연출

6에서 7, 8으로의 변화가 영화와 같은 게임으로의 변화였다면, 8에서 9으로의 변화는 영화에서 연극과 같은 게임으로의 변화라 할 수 있다. 7과 8이 동영상이나 연출을 통해 헐리우드 영화와 같은 모습을 보여준 반면, 9에서는 6에서의 개인성을 살린 시나리오 진행을 보다 강화하여 동영상과, 이벤트, 전투를 잘 조화함으로써, 중세 환타지 연극 같은 분위기를 만들어 낸 것이다. 이런 연극과 같은 분위기는 연극으로 시작되어 연극으로 끝나는 게임의 오프닝과 엔딩뿐 아니라, 희극적인 인물 설정이나 스토리 진행, 이야기의 반전에서도 충분히 느낄 수 있다. 8이 헐리우드식 캐릭터 설정, 스토리 진행, 이야기의 반전을 보여줌으로써, '멋지다. 하지만 왠지 일본의 환타지 RPG인 FF시리즈 같지 않다…'라는 인식을 주었었기 때문에, 9를 접한 팬들은 '아… 이것이야말로 진정한 FF가 아닌가…'하는 느낌을 받을 수 있게 된 것이다.


영화로 시작하여 영화로 끝나는 시나리오

부분 부분적인 게임의 연출에 있어서도, 8에 비해 보다 발전했다는 모습을 보여준다. 특히 게임 초반의 동영상→이벤트→전투의 연속적이고 빠른 전개는 플레이어를 게임 속으로 동화시키는데 충분하였고, 계속해서 등장하는 동영상과 폴리곤 캐릭터의 조화는 8에서의 그것보다 한 단계 발전하여 플스의 능력을 풀로 보여주었다고 해도 과언이 아닐 것이다.


동영상과 폴리곤 캐릭터의 조화

전체적인 느낌

많은 유저들이 기대했던 것처럼 전체적으로 PS시대의 7, 8보다는 SFC시대의 4, 5, 6과 비슷한 분위기를 보여줌으로써 보다 FF답다는 느낌을 받을 수 있었다. 특히 캐릭터의 개성은 지금까지의 그 어느 시리즈보다도 잘 표현되었다는 점에서 높은 점수를 줄 수 있고, 끊이지 않고 흐르는 연출이 마음에 들었다. 물론 아쉬운 점들도 많이 있지만 FF9가 대작임에는 틀림없을 것이다.


꽤 재미있게 즐길 수 있었던 미니게임



비아그라도 소용없는 FF 불감증

글 : 소년 X

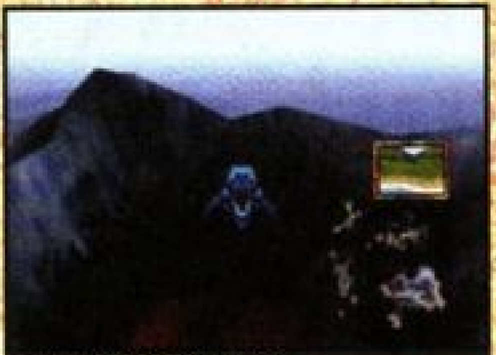

그래도 좌절은 없어야 한다

FF 또다시

여름은 시작되었고, 뜨거운 여름을 식혀줄 FF9도 발매되었다. 그것도 발매일을 앞당기는 서비스 정신마저 발휘하면서. 최근의 FF 시리즈(7, 8편)가 올드 FF팬들에게 다소 따가운 말을 들은 탓인지 이전 시리즈로의 세계관적 · 시스템적 회귀를 선언하고 발매된 9편. 분명히 7편과 8편도 대단히 재미있는 작품이었고, FF라는 타이틀에 걸맞은 대작이었음에 틀림없다. 발매되고 얼마 지나지 않아 밀리언셀러가 되었고, 지금까지 300만장을 가뿐히 뛰어넘는 판매량을 자랑한다. 그러나, 1가구 1플레이스테이션 시대(충분한 과장이 섞여있다)라는 말이 나올 정도의 PS 보급률과 이전에 비해 몇 배로 두터워진 유저 층을 감안할 때, 3편의 140만장이나 5편의 340만장 판매와 비교해 7편과 8편의 370만장, 360만장 판매를 같은 정도의 성공으로 평가하기에는 무리가 있지 않을까. '고전 명작은 영원하다'라는 허울좋은 핑계를 걸친 2D근성인간의 덧없는 핑계이긴 하지만, 확실히 최근의 FF시리즈는 예전의 시리즈가 갖고 있던 절대적인 매력이 부족하다(6편을 플레이하던 때만 해도 DQ시리즈보다는 FF시리즈의 편을 들었던 필자가 최근 DQ시리즈에 손을 들어주는 것이 그런 이유이다). 이런 근거 없는 불평이 최근의 FF팬들에게 따가운 원성을 사는 것이기는 하지만….

괄목할만한 비주얼적 발전, 그러나…

긴 서론은 이쯤에서 접고 본편에 관한 이야기를 하자. 우선 겉으로 드러나는 부분을 살펴볼 때, 비주얼적인 면은 상당히 진보했다. 동영상과 리얼타임 폴리곤의 연속적인 변화도 대단히 매끄러웠으며 배경의 묘사도 한층 치밀해졌다. 시리즈가 흐를수록 화려함을 더해가는 갖가지 동영상이나 환수 소환신도 충분히 볼만하다(알렉산더는 너무나 아름다웠다!). 그러나 여전히 갖가지 미약한 부분을 드러내고 있는데, 우선 꽤 어정쩡한 외관을 갖고 있던 8등신 캐릭터를 다시 SD로 디자인한 것도 상당히 긍정적인 변화였지만, 동작의 부자연스러움은 조금도 개선되지 않았다. 움직임 자체는 상당히 부드러워진 듯하지만, '도대체 왜 저런 폼으로 달려야 하는가'라는 생각을 떨치기 힘들다. 사운드 이펙트와 BGM은 여전히 훌륭한 완성도를 자랑하지만 이전 시리즈의 분위기가 너무 짙게 풍긴다. 또, 몇몇 던전의 난이도가 지나치게 높아 전체적인 게임의 밸런스가 상당히 무너진 느낌을 풍긴다(HP의 잔량과 관계없이 한 턴에 한 캐릭터씩 죽어나가는 경우도 있다). 또, 시스템적 혹은 하드웨어적 한계인지는 모르겠지만, 초코보와 비공정에 탑승할 때 시간이 지나치게 오래 걸린다. 전투 로딩과는 달리 이 부분은 조작감에 상당한 악영향을 미칠 수 있다. 비공정의 선회속도가 너무 느린 것도 상당히 눈에 거슬린다(현실감을 주기 위한 처리였다면 할 말은 없다). 전진 버튼을 누른 상태로 한 바퀴를 돌아보면 어마어마한 선회반경을 볼 수 있을 것이다. 게다가 필드 이동시의 연속적이면서 제멋대로인 카메라워크는 짜증마저 불러일으키기에 충분하다. 카메라 위치와 각도를 고정하지 않으면 움직이기 싫을 정도.


한 바퀴 돌려면 육백만년 걸린다

새로운 시스템, 매력적이긴 하지만…

최근 시리즈가 여러가지 말을 듣자 해결책으로 내놓은 회귀. 5편의 어빌리티 시스템과 6편의 마석 시스템을 그럴 듯하게 혼합시켜 9편만의 새로운 시스템으로 만들었다고는 하지만, 5, 6편을 수차례 즐긴 필자의 입장에서 보면 단순한 짬뽕식 아이디어에 불과하다. 5편의 캐릭터 몰 개성화나 6편의 부자유스러운 캐릭터 육성을 뭉뚱그려 개선함과 동시에 '어빌리티가 잠재된 무기'라는 개념을 도입해 독자적인 시스템으로 승화시키려한 시도는 좋았다. 그러나, 본편이 5, 6편의 연장선상에 있는 것이 아닌 이상 그때의 시스템을 답습할 이유는 없었다고 본다. 올드 FF 팬들이 원하는 변화는 단순히 과거로 돌아가는 것이 아니라는 것을 스퀘어는 알고 있는 것일까. 무기합성 시스템의 경우는 너무 단편적인 합성만 가능하기 때문에 합성 자체의 재미를 느끼기에는 무리가 있어서, '5편의 약 합성 정도의 볼륨으로 만들었다면…' 하는 아쉬움이 남는다. 또, 모그넷 시스템은 세계의 움직임을 다른 각도에서 볼 수 있다는 정도 외에는 전혀 존재가치를 느낄 수 없다(전혀 쓸데없는 내용도 굉장히 많다). 플레이에 여러가지 영향을 미칠 수 있는 다양한 요소를 넣어 두었다면 상당히 참신하면서도 재미있는 시스템이 되었으리라.

답답한 초중반의 스토리 전개

전반적인 스토리는 제법 흥미롭게 흘러간다. 지탄과 대거의 첫 만남은 무척 유쾌하고, 다양한 캐릭터들이 자신들의 철학에 대해 진지하게 생각하는 모습 또한 아름답다. 그러나 초중반까지의 진행에서 플레이어는 항상 답답함을 떨칠 수 없다. 겨우 모였나 생각했더니 다시 뿔뿔이 흩어지는 파티, 각각 따로 노는 캐릭터들. 겨우 새로운 동료를 영입하면 얼마 지나지 않아 다시 떠나간다. 이런 전개가 계속 반복되므로 플레이어는 어떤 캐릭터를 중점적으로 육성해야 할지, 과연 이 캐릭터에게 이 장비를 맡겨도 될지 갈피를 잡지 못하게 되는 것이다. 물론 이러한 전개가 초반에만 국한된 것이라면 '처음 파티가 형성될 때는 으레 그런 법이지' 하고 넘어가겠지만, 두 번째 CD가 끝날 때까지 계속된다. 제대로 된 파티가 형성되는 것이 게임의 중반 이후라는 것은 조금 문제가 아닌가.

다양하지만 재미없는 미니게임


이미 게임이 아니라 노동이다

미니게임은 꽤 준비되어 있지만, 대부분 별다른 재미도 없는 육체적 · 정신적 노동이라는 느낌을 지우기 힘들다. 초반의 줄넘기나 중반에 등장하는 가바오와의 달리기는 스트레스를 줄뿐이었다. 물론, 각종 희귀 아이템이나 카드를 얻을 수 있다는 것은 기분좋은 일이지만, 미니게임 자체의 재미를 느낄 수 없어서는 곤란하다.

카드게임의 룰도 전편과 달라져 상당히 기대했던 부분이지만, 전투가 랜덤으로 전개되는 등 시스템 자체가 다소 난해해졌을 뿐 아니라 전작만큼의 몰입감을 얻는 데 실패했다(전작은 카드게임 플레이 시간이 본편의 진행시간보다 길었던 기억이 있다). 같은 이유로 카드의 수집욕마저 저하. 그래도 초코보를 이용한 미니게임에는 최고의 평가를 주고 싶다. '여기를 파, 초코' 게임은 비단 아이템을 발굴한다는 재미뿐 아니라, 다양한 보너스 룰로 인해 고득점을 목표로 뜨거운 기분을 느낄 수 있다. 하지만 여기에마저 허물이 있으니, 애써 축적한 보너스 포인트로 교환할 수 있는 아이템들이 희소가치가 떨어진다는 것이다. 10000포인트를 투자해 얻을 수 있는 로브 오브 로드마저 다른 곳에서 얻을 수 있다는 것은, 보너스 포인트 갈취의 의미를 없애버린다(실제로 10000포인트를 얻는데 얼만큼의 시간이 걸릴 지는 조금만 플레이해 보면 대충 느낄 수 있을 것이다). 초코그래프를 들고 떠나는 보물찾기 여행은 지금까지 플레이해본 모든 미니게임 중에서 단연 최고. 초코보에게 다양한 능력을 길러 주면서, 한 장의 보물지도를 들고 떠나는 꿈의 모험을 FF세계에서는 얼마든지 즐길 수 있는 것이다. 물론 욕심은 끝이 없는 법이니, '초코그래프가 조금 더 많았더라면', '초코보에게 보다 다양한 능력을 가르칠 수 있다면' 하는 미련은 남지만.

마치며

기대이하의 조작감에 짜증은 안겨주었지만, 흥미로운 스토리와 캐릭터 덕분에 플레이 시간 내내 충분히 즐거운 게임이었고, 게다가 대거는 너무나 사랑스러웠다(에코도 너무 귀엽다!). 이 정도의 작품성과 게임성이라면 전작인 7, 8편을 뛰어넘는 대작으로 평가받지 않을까 하고 조심스러운 예상을 해 본다. 그러나 개인적으로는 이전 시리즈들처럼 '언제든 생각날 때면 꺼내서 즐기는 게임'은 아니라고 생각한다. 잠 잘 시간 덜 자고 새벽 일찍 일어나 플레이하던 FF 시리즈의 절대적 매력을 느낄 수 없는 것은, 단순히 지루한 로딩이나 불만스러운 조작감 때문만은 아니리라.


플레이 최고의 위안

FINAL FANTASY IX

PERFECT

GUIDE

BOOK



FINAL FANTASY IX

September 2000 특별부록



삼보컴퓨터
www.trigem.co.kr
삼보컴퓨터의
기준은 세계입니다!
전 세계 18명 중 1명이 선택하는 세계적인 컴퓨터 - 삼보컴퓨터!
국내 수출 1위, 미국 컴퓨터 시장 점유율 3위, 일본시장 점유율 2위, 전세계 생산 2위. 대한민국 컴퓨터의 기준을 만들어 온 삼보가 이제 전 세계 컴퓨터의 새로운 기준을 제시합니다. 전 세계 신규 컴퓨터 구입자 18명 중 1명이 선택하는 세계적인 컴퓨터 - 삼보컴퓨터. 삼보의 기준은 한국만이 아닙니다!
intel inside
pentium® III
Intel, Intel Inside Logo,
Pentium은 인텔사의 등록 상표이며,
Celeron은 인텔사의 상표입니다.
인터넷 스피드업
삼보드림시스
드림시스EZ 6870 인텔® 펜티엄® III 프로세서 700MHz
현재 최강에서 미래 최강까지!
삼보 드림시스 eX
초슬림형 파워 PC!
드림시스 Book PC
슬림은 기본, 알고 강한 노트북!
드림북 A시리즈
작고 강한 흑백레이저!
eLaser 2000G
네트워크에 강한 흑백레이저!
eLaser 4000PS
완벽한 컬러이미지 재현!
파워스캔 1300P 1300U
인터넷을 통해 컴퓨터를!!!
http://shop.trigem.co.kr
삼보 One·Call 서비스/교육접수 서울 02 365 3535 전국 080 535 3535



WELCOME
THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST


SNK
TO SNK
역대 최다 38名의 캐릭터 출전
판정
카 운 터 : 상대에게 공격을 받으면 카운터 판정이 생긴다
가드크러쉬 : 상대의 가드를 무너뜨리는 판정
가 드 캔 슬 : 가드중 A+B or C+D
원 호 공 격 : 동료에게 도움요청 A+B+C
어드벤스드 모드
▶대시 (→→)
⇒전방을 향해 전력질주
▶게이지저장
⇒공격 (필살기)사용으로 게이지 축적
▶파워 MAX 발동 (A+B+C)
⇒모아둔 게이지를 폭발시켜 전투력을 1.25배 상승
▶구르기 & 회피 (A+B)
⇒전신무적이며 앞, 뒤 쌍방향 구르기가 가능해졌다.
엑스트라 모드
▶스텝 (→→)
⇒대시가 아닌 프론트 스텝
▶게이지 모으기 (A+B+C)
⇒자신의 임의대로 게이지 축적
▶공격회피 (A+B)
⇒구르기와 달리 제자리에서 공격회피
▶회피공격 (회피중 버튼)
⇒경직 캔슬 기능이 추가
개발.공급원 : (주)메가엔터프라이즈 판매원 : 테크노피아 TEL : (02)3274-1102, (02)717-2048(A/S)

원하는 상품을 코~옥 찍으세요!



내가 로또를 선택한 이유?

한문제 풀고나면 평생 로또를 잊지 못하는 강한 중독성
로또의 늪에 빠져있는 사람은 다알죠

매달 경품을 타도 또 타는 높은 당첨 확률
응모해본 사람은 다 알죠

잡지 경품사상 최고의 퀄리티!
경품을 받아본 사람은 다알죠

8월호 전국서점 발매 개시
값 3,800원



JEJU media
·주·제우미디어

lotto 미몽 퍼즐@경품 전문지.com

구입문의 : 3142-6839, 전국서점이나 편의점에서 찾아주세요!

2000 동아 LG
국제 만화·게임 페스티벌

2000 Dong-A · LG International Festival of Comics, Animation & Games

신나는 여름방학을 위한
만화·게임·애니메이션 한마당 큰잔치!



▲ 전 시
- 만화부문 수상작
- 게임부문 공모작
- 만화의 힘
- 해외로 진출한 우리만화

▲ 상 영
- 애니메이션 수상작
- 국내 애니메이션 기대작
- 스타크래프트 제작과정
- 추억의 애니메이션

▲ 시 연
- 국내외 유명 게임 대작 시연회
- 프로게이머 시연회

▲ 체 험
- 만화의 원리
- 일일어린이 만화교실
- 코리아길드 토너먼트
  (진행 : (주)게임라이트)
- 게임왕 콘테스트
  (진행 : (주)게임라이트)

주최 : 동아일보사

주관 : donga.com 제우미디어

협찬 : LG

장소 : **서울무역전시관(지하철 3호선 학여울역)**
기간 : **2000. 8. 9(수)~15(화)(7일간)**
관람시간 : **오전10시 ~ 오후6시**
입장료 : **대학생 · 일반 – 3000원**
초 · 중 · 고 – 2000원
미취학어린이 무료
(20인 이상 단체관람시 50% 할인)

후원 : 문화관광부, 정보통신부, (사)한국만화가협회, (사)한국만화애니메이션학회, (사)우리만화발전을 위한 연대모임, (사)한국애니메이션제작자협회, ASIFA KOREA, 서울산업진흥재단, 영화진흥위원회, (재)게임종합지원센터, 원CI(주), (주)선우엔터테인먼트, 위즈엔터테인먼트, icomics, 투니버스, ongamenet, 한국게임개발사협회


DrumAction
PC 전용
MIZY ENTERTAINMENT
www.mizy.co.kr
드럼 시뮬레이션 게임
드럼 액션
DrumAction™
© 2000 MIZY ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
1. 실제 드럼의 타격감을 구현, 스릴 넘치는 현장감 체험
2. 타악기의 기본인 강, 약을 조절하는 벨로시티 기능
3. 사용자에 의한 연주곡 추가기능 및 Bar Editing 기능
4. 홈페이지(www.mizy.co.kr)를 통한 다양한 추가연주곡 및 관련 정보 제공
DrumAction
시스템 최소사양
CPU Pentium MMX200 이상
RAM 32MB 이상
HDD 400MB 이상
CD-ROM 4X 이상
VGA DirectX지원 비디오 카드
SOUND DirectX지원 사운드 카드
O/S Windows95, Windows98, Windows2000
제조원
(주) 미지엔터테인먼트
제품문의/ 드럼액션 고객지원팀
Tel/ 02-706-4412(代)
Fax/ 02-706-4413
http://www.mizy.co.kr
DrumAction

CONTENTS

2000. 9

파워특보

24 PS2 스퀘어가 만드는 또 하나의 야심작 **바운서**

26 PS2 motogp

27 PS2 렉스미스 란=딤

28 PS2/DC 사일런트 스코프

29 DC 헌드레드 소드

30 N64 포켓몬스타디움 금·은

31 GBC 테일즈 오브 판타지아 -홍유키 단전-

특집기획

38 파워가 제안하는 확실한 여름방학 게임 생활 **올 여름은 게임이다**

42 PS패밀리의 최신 하드웨어 **PSone은 무엇인가?**

152 납량특집 **끊임없는 피의 욕망 흡혈귀**

연재&흥미기획

44 진동 이야기

48 나는 네가 다음화에 할 일을 알고 있다

112 任天堂 Death&Rebirth

128 대전 격투 게임 공개강좌 제3장

142 만화 볼까요

146 애니도 좋지만 게임이 더 좋아

148 진흙 속의 진주

156 카드의 속삭임을 들어라!

POWER NEWS LINE

20 파워뉴스

50 그래픽으로 보는 앙케이트

게임 랭킹

32 탑 게임 랭킹

55 파워 나침반

플레이스테이션 신작라인!

51 PS X 파일

54 안젤리크 트로와

55 슈퍼 퍼즐 보블

56 실피드 더 로스트 플래닛

57 베알파레스

58 드래곤 퀘스트 7

62 디노 크라이시스 2

64 록맨 X5

65 건퍼레이드 마치

66 타레팽귄

67 호시가미

68 청의 6호

69 해피 샐비지

70 유구조곡

71 PS 커밍순

72 PS 액플코드

74 행복의 나라에 어서오세요

드림캐스트 신작라인!

89 DC X 파일

90 그랜디아2

92 뱀파이어 크로니클

94 제트코스터 드림 2/무지개빛 천사

95 이터널 알카디아

96 스폰

98 쿨 쿨 툰

99 룬캐스터

100 트리컬로 크라이시스

102 좀 더 프로야구팀을 만들자

103 디스피리어

104 DC인

106 DC 커밍순

닌텐도64 신작라인!

107 N64 X 파일

108 풍래의 시렌 2 귀신습격 시렌성

109 마리오 스토리

110 목장이야기 GB 3 -BOY MEETS GIRL-

111 록맨X 사이버미션

116 학생 어디가

118 N64 커밍순

아케이드 신작라인!

119 ARC X 파일

120 THE KING OF FIGHTERS 2000

122 슬래시 아웃

123 컴온 베이비/우가우가

124 건틀렛 다크 레가시

125 이노센트 스위퍼

130 근성이면 감천이다

애니메이션 라인!

132 무한의 리바이어스

138 니아 언더 세븐

139 DVD 애니메이션 발매리스트

140 신열혈 애니넷

독자방

162 비기너 비기널어

164 게임 클리닉

170 독담P담

171 소프트 발매 리스트

174 파워 게시판

본지공략

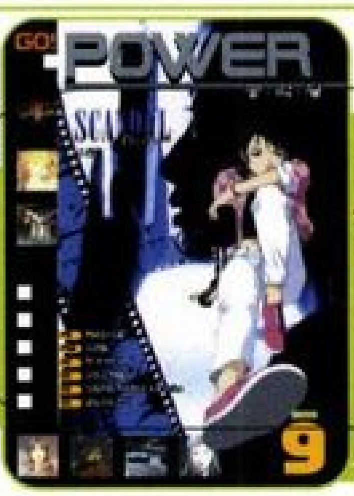
77 PS2 실황 파워풀 프로야구 7

81 PS J리그 위닝 일레븐 2000

85 PS 비시바시 스페셜 3 스텝챔프

126 ARC 공략 AS 펌프 잇 업 3rd O.B.G

별책부록



「GO! 파워 공략왕」

PS 페르소나 2 -벌-

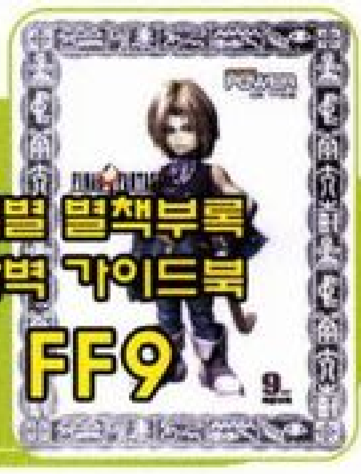
PS2 스캔들

DC 젯 셋 라디오

DC 수도고 배틀 2

DC 스트리트 파이터 3 3rd Strike

DC 로도스도 전기



특별 별책부록 완벽 가이드북 FF9



COVER

이달의 표지는 스퀘어와 드림팩토리가 제작중인 게임 바운서로 정해봤습니다. 그동안 스퀘어가 내놓은 PS2 타이틀이 모두 국내에서 고전을 면치 못했기에 이번 작품에 거는 기대도가 상당히 올라갈 것으로 예상됩니다. 캐릭터 가족점퍼 뒤에 그려있는 사보텐더 마크가 FF의 연장선, 즉 히트작으로 향하는 의지를 나타내는 것처럼 보이는군요.

GAME INDEX(가나다 순)

- PS -

건퍼레이드 마치 ······ 65P

드래곤 퀘스트 7 ······ 58P

디노 크라이시스 2 ······ 62P

록맨 X5 ······ 64P

베알파레스 ······ 57P

유구조곡 ······ 70P

청의 6호 ······ 68P

타레팽귄 ······ 66P

해피 샐비지 ······ 69P

호시가미 ······ 67P

- PS2 -

motogp ······ 26P

렉스미스 란=딤 ······ 27P

바운서 ······ 24P

사일런트 스코프 ······ 28P

슈퍼 퍼즐 보블 ······ 55P

실피드 더 로스트 플래닛 ······ 56P

안젤리크 트로와 ······ 54P

- DC -

그랜디아2 ······ 90P

디스피리어 ······ 103P

룬캐스터 ······ 99P

무지개빛 천사 ······ 94P

뱀파이어 크로니클 ······ 92P

스폰 ······ 96P

이터널 알카디아 ······ 95P

제트코스터 드림 2 ······ 94P

좀 더 프로야구팀을 만들자 ······ 102P

쿨 쿨 툰 ······ 98P

트리컬로 크라이시스 ······ 100P

헌드레드 소드 ······ 29P

- N64&GB -

록맨X 사이버미션 ······ 111P

마리오 스토리 ······ 109P

목장이야기 GB 3 -BOY MEETS GIRL- ······ 110P

테일즈 오브 판타지아 -홍유키 단전- ······ 31P

포켓몬스타디움 금·은 ······ 30P

풍래의 시렌 2 귀신습격 시렌성 ······ 108P

- ARC -

THE KING OF FIGHTERS 2000 ······ 120P

건틀렛 다크 레가시 ······ 124P

슬래시 아웃 ······ 122P

우가우가 ······ 123P

이노센트 스위퍼 ······ 125P

컴온 베이비 ······ 123P

- ANI -

니아 언더 세븐 ······ 138P

무한의 리바이어스 ······ 132P

전국 게임매니아의 만족! 대만족!

통신판매전문

전국 게임 매니아의 만족! 대만족!! 게임에 대한모든것을 해결해 드립니다.

축개업 개업 상담 환영
- 개업시 시장성, 경쟁력등 고려할 상황을 자세히 설명해 드립니다

도매 도매 소매 판매
- 다른 거래처와는 차별화된 저렴한 가격을 제시합니다

희귀종 희귀종 소프트웨어 구입
- 전화를 주시면 각종 게임기와 소프트웨어를 구입해 드립니다. - 각종 게임기 고가매입

구입 취급품목
- PS, DC, SS, N64, SFC, 슈퍼알라딘보이, 미니컬러 겜보이, 네오지오 포켓칼라

판매 판매
- 정품 중고 게임소프트 최저가 판매

매입 중고 게임기 최고가 매입
- FX, 듀오, PS, PSⅡ, DC, N64, 세가새턴

PSⅡ 절찬리 판매중



게임시티(명일동점)
TEL (02)479-1770
- 예금주: 김명숙
- 계좌번호 국민은행: 403-21-0731-900
  조흥은행: 307-04-214991

게임시티(명지대점)
TEL (02)372-0082
- 예금주: 홍한주
- 계좌번호 주택은행: 922902-01-095651

게임백화점
TEL (02)393-2463
- 예금주: 최미화
- 계좌번호 국민은행: 340-24-0032-832
  우체국: 010033-0150212



그래!

원클릭 프로그램은 움직이는 거야!!



최신 인기 머그 게임과 인터넷을 한번에 즐길 수 있는 파워업 원클릭 프로그램

POWERZ 원클릭 인터넷이란?	파워업 원클릭 인터넷!
· 초고속 01412망을 이용하여 인터넷과 최신 머그 게임을 간편하게 즐길 수 있게 해주는 프로그램 · POWERZ 원클릭 인터넷은 아이콘을 누르는 것만으로 설치 및 환경 설정이 자동으로 이루어지므로 부담이 없습니다 · POWERZ 원클릭 프로그램은 「02-3142-6843,4」로 신청해 주세요	입맛대로 고르는 최신 머그 게임! :바람의 나라/리니지/일렌시아/영웅문/스타체이스/어둠의 전설/다크세이버/퀴즈퀴즈 등등 요즘 유행하는 게임이란 게임은 여기에 다 모여있다 업그레이드 기능으로 편리한 관리 :최신 패치가 나올 때마다 일일이 손수 작업했던 시절은 이젠 안녕~~~ POWERZ 원클릭 인터넷에 달려있는 업그레이드 버튼 하나로 신속하고 빠르게 해결하자

주·제우미디어


최고 인기의 머그 게임 CD를
여러분께 무료로 드립니다.
최신 머그 게임은 물론, 파워업된 「POWERZ 원클릭 인터넷」을 만나보세요!
머그게임CD
매뉴얼까지 들어있는 무료 CD 본 사람 있으면 나와봐!
새로워진 내용에 주목!
7월 최신 버전
★ 다크세이버
1.42 → 1.44 UP-GRADE
★ 리니지
1.72 → 1.73 UP-GRADE
STARCHASE
★ 스타체이스
어둠의 전설
Legend of Darkness
★ 어둠의 전설
바람의 나라
★ 바람의 나라
★ 영웅문
Therefore I am a guiding star.
ELANCIA
★ 일랜시아
가장 최신의
머그 게임과 매뉴얼 수록!
Quizquiz
★ 퀴즈퀴즈
PC 통신은 '01411/01412'로 접속하여 인포샵 'champ'로, 천리안/하이텔/유니텔은 'go powerz'로 들어오셔서 '머그게임 접속 CD 무료신청'란에 신청하면 됩니다.
'ARS 700-9077'로 연결하여 '머그 게임 접속 CD 무료 신청' 코너에 신청하시면 무료로 CD를 우편 발송해 드립니다.
전화 신청은 02-3142-6843/4 로 연결하여 신청하면 됩니다.
주·제우미디어


PC용 파이날 판타지 8
FINAL FANTASY VIII
완벽 가이드북
국내 유일의
PC용 「파판 8」 가이드 북!
초판매진!
파이날 판타지 8
PC용 파이널 판타지 8과
관련된 각종 데이터 분석
SQUARESOFT®
© SQUARESOFT
스퀘어소프트
인증 공식
가이드북
■발매일: 절찬리 판매중
■값: 9,800원 문의: 02-3142-6848
제우미디어 최신 「파워진 게임북」 시리즈
창세기전 3
THE WAR OF GENESIS III
완벽 가이드북
재판매진!
창세기전 3
창세기전 3의 모든 것을
알고 싶은 분께 바칩니다!
2CD 증정
소프트맥스
정식인증
SOFT·MAX
■발매일: 절찬리 판매중
■값: 14,500원(스페셜판 창세기전 3 게임음악 2CD「오리지널 사운드 트랙」포함) 문의: 02-3142-6848
제우미디어


8월 출시예정!!
거울전쟁
Evil Force
게임의 모든 것을 바꿉니다!!!
발매원
E2 SOFT
E2NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!
(02-3142-6886 / www.e2soft.com)

거울전쟁 – 전격 시연회 결정!!!

행 사 명 : 동아 LG 국제만화 · 게임 페스티벌(DIFECA 2000)
일 시 : 2000년 8월 9일
장 소 : 서울 무역전시장(SETEC) 전관(3호선 학여울역)

시뮬레이션과 롤플레잉의 완벽한 결정체 거울전쟁!
이제 눈으로 확인하십시오.











새로운 방식의 전략 시뮬레이션 게임

기존의 식상한 전략 시뮬레이션보다 한차원 승화된 게임.

모뎀, 네트웍 지원.

자신만의 독특한 전략으로 온라인 전투의 최고수가 되어 보십시오.

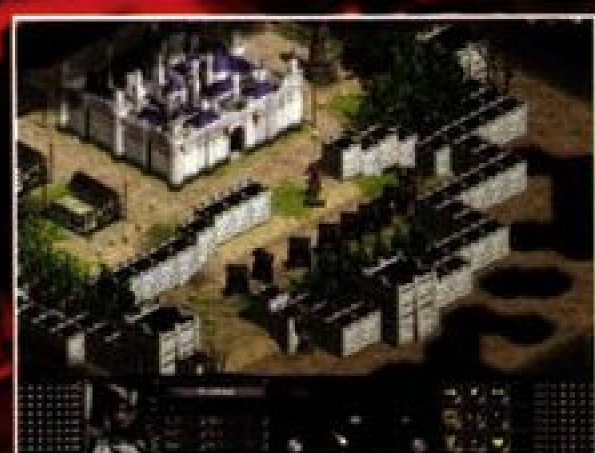
판타지 소설을 게임으로..

판타지 세계는 자신을 구속하는 모든 것으로부터 벗어나 모든 것이 자유로울 수 있는 세계를 말합니다. 이런 판타지 세계의 평온함을 게임상에서 경험해 보세요.

거울전쟁을 책으로도 만날 수 있습니다.

혁신적인 그래픽

거울전쟁에 등장하는 모든 캐릭터와 배경등은 3D 랜더링 처리를 했으며 여기에 알파블렌딩, 글라스 효과, 레이트레이싱 효과등 현존하는 3D 기법은 다 도입되어 새로운 차원의 게임 세계를 경험할 수 있습니다.



개 발 원

엘엔케이 로직 코리아

실시간 전략시뮬인가? 아니면 RPG인가? 그것은 여러분들의 판단에 달려있다.

L&K Logic Korea

TEL : 598-9293 FAX : 598-9294



절찬리 판매중!!
2CD
무료 배틀서버 E2-NET 지원
(E2 소프트 홈페이지에서 패치를 받으세요)
Dispel
디스펠
문화관광부 추천 사전제작 지원작
우리나라가 만들고 세계가 주목한 바로 그 게임
어클레임 엔터테인먼트(뉴욕)사에 수출결정
RPG의 본고장 미국으로 수출하는
100% 국산 롤플레잉!
통신판매
지금 전화 주세요!!
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 29,700원을 입금합니다.
예 금 주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농 협 협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
선과 악, 검과 마법이 있는 세계,
디스펠에서 만납시다.
피부색부터 머리모양까지 나만의 스타일로!
캐릭터 창조시스템
최강의 아이템? 내 손으로 만든다.
무기개조 시스템
이것이 바로 마법이다!
환상적인 특수효과
게임을 내 맘대로 하자!
일본식 스토리와 미국식 자유도의 완벽한 조화
멍청한 NPC는 싫다!
A.I엔진으로 구현된 뛰어난 인공지능
눈길을 걸으면 발자국이 남는다.
실사같은 그래픽
개발원 / 발매원
E2 SOFT
E2NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!
(02-3142-6886 / www.e2soft.com)
ABALON studio

신문 · 잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 **판매부수 1위**

권위있는 세계적 게임전문지 COMPUTER GAMING WORLD 독점기사제휴

PC POWER Zine

아버지~ 난 누구예요? 난 파워진이 좋아요!

대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine

- 홍미기획/ On-Air 지금은 방송중-「나도 DJ」
- 스페셜 업체탐방/ 블리자드로부터 온 초대장
- 밀레니엄 게임특보/ [1] C&C레드얼럿 2 [2] 파이날 판타지 9
- 제 3기획/ 게임 대예언, 신장르 [2]
- 창간 5주년 특집/ 2000년 현재, 「한국 표준게이머」를 말한다

8

AGUST 2000

문광부 우수잡지 선정



디아블로 2 별책 128면

에이지 2: 확장팩 컨쿼러

정품 부록 2CD 증정

※ 이 게임을 해보지 않으셨거나 정품으로 소장하고 있지 않다면 당신은 진정한 게이머가 아닙니다.

디아블로 1 완벽정품 1

소장본 정품

※ 한 여름 무더위, 강력한 레이싱 스피드로 날려버린다

모터헤드 정품 2

※디아블로와 디아블로 2를 즐기기 위한 패치 총집합!

디아블로 윈98패치, 배틀넷 패치, 트레이너 및 디아블로 2 트레이너, 디아블로 2 1.01패치를 제공하며, 디스펠 1.31 패치, 에이지 2 공식 한글패치 등의 유용한 게임패치가 꽉꽉!

3 별책부록 ■ 무려 128면
모든 유니크 아이템 및 기술트리 상세수록
디아블로 2 완벽 공략집

4 창간 5주년 특별 부록 ■
한빛 소프트 제공
대형 브로마이드
디아블로 2

5 창간 5주년 특별 부록 ■
2000년 관심작
「AC. Percuss」
브로마이드 쉬찬 증정

6 창간 5주년 특별 부록 ■
한여름 무더위를 식혀줄
「거울전쟁」 부채

7 창간 5주년 책속 부록 ■
NET게임방 3시간 무료 입장권

8 창간 5주년 책속 부록 ■
디페카 2000 국산기대 신작 전시회
50% 할인 입장권!
~~2,000~~ → 1,000(초중고생)

ABC

COMPUTER GAMING WORLD 독점기사특약

부수공사기구 한국 ABC가입

값 8,500원

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

「파이널 판타지 9」판매, 예상외로 부진



▲ 국내에서도 정식 발매일보다 훨씬 앞서서 복제품이 유통된 바 있는 FF시리즈 최신작 「파이널 판타지 9」

흥행보증수표로 소문나 있는 파이널 판타지의 최신작 「파이날 판타지 9」의 판매량이 생각보다 부진한 것으로 나타났다. 7월 19일 현재, 225만 세트로 집계되어, 500만장을 넘긴 7편과 8편에 비하여 절반 이하의 판매량을 나타내고 있다. 이는 예약분만 200만장의 판매고를 기록하며 호조를 보이던 발매 초반과는 대조적인 모습이다.

전문가들에 따르면 판매 부진의 원인은 정식발매일 보다 앞서 복제 소프트가 전세계적으로 유출된 것이 가장 큰 문제점이라고 지적하고 있다. 이런 추세라면 최악의 경우 250만개 정도가 한계 판매량이 될 것이라는 비관적인 전망도 나오고 있다. 발매초기에 스퀘어가 설정한 FF9의 초기 판매량과 출하량은 260만장이었다.

코에이도 음악게임 만든다

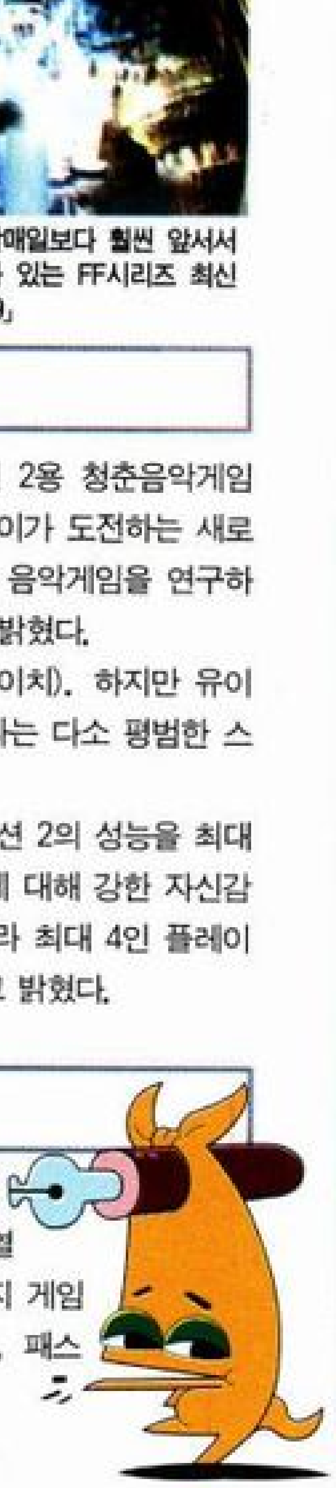


코에이는 지난 7월 25일, 동경의 라이브스포트에서 플레이스테이션 2용 청춘음악게임 「기타르만」의 발표회를 가졌다. 코에이의 대표이사 사장 에리코는 코에이가 도전하는 새로운 장르의 게임에 대해 "코에이는 이미 10년 전부터 밴드를 주제로 한 음악게임을 연구하고 있었고, 오랜 개발 끝에 제대로 된 음악게임을 만들 수 있었다"라고 밝혔다.

「기타르만」의 주인공은 별다른 특기도 없는 평범한 초등학생 U-1(유이치). 하지만 유이치는 사실 전설의 기타 연주가 「기타르만」의 재능을 이어 받은 아이였다는 다소 평범한 스토리를 기반으로 전개된다.

또 코에이 측은 '아날로그 스틱과 버튼 한 개를 사용하는 간단한 게임 시스템을 가지고 있지만 플레이스테이션 2의 성능을 최대한 살려 연주가 리얼타임으로 변화하기 때문에 실제로 음악을 연주하는 것 같은 느낌을 받을 수 있다' 고 게임에 대해 강한 자신감을 나타내고 있다. 아직까지 구체적인 게임 시스템은 공개되지 않았지만 대전 플레이와 협력 플레이뿐만 아니라 최대 4인 플레이까지 지원한다. 코에이에서는 「기타르만」의 발매를 겨울로 예정하고 있으며 5,800엔 정도의 가격이 될 것이라고 밝혔다.

2000 동아 LG 국제 만화 · 게임 페스티벌



동아LG 국제만화 · 게임페스티벌 게임관에서는 국내에서 열렸던 기존의 게임전시회와는 달리 2000년 하반기에 출시될 유명 기대작(온라인 게임 포함)들을 미리 볼 수 있는 시연회를 이벤트행사 마련된다. 대형무대에서 열리는 이번 시연회에는 손노리(화이트데이, 악튜러스), 트리거 소프트(퇴마전설 2, 카오스)를 포함한 8개 패키지 게임 개발사, 이야기(판타지포유), 액토즈(마지막왕국)를 포함한 온라인 게임업체가 참여하며 감마니아 코리아(E-jay, 패스트푸드), 한빛소프트(에버퀘스트) 등의 게임 유통사와 함께 세븐스튜디오(리전), 아이도스(툼레이더 시리즈), 시네마틱스(레버넌트) 등의 해외 게임개발사 등도 시연회에 참가해 2000년 하반기를 빛내줄 게임들을 소개한다.

●명칭: 2000 동아 LG 국제 만화 · 게임 페스티벌(DIFECA 2000) ●기간: 2000년 8월 9일(수)~8월 15일(화) ●장소: 서울 무역전시관

게임관 전체 시연회 및 강연회 일정

시간	8/9(수)	8/10(목)	8/11(금)	8/12(토)	8/13(일)	8/14(월)	8/15(화)
11:00~11:50				시네마틱스 윤종범 사장 (레브넌트) 강연회			
12:00~12:50	스타크래프트 제작과정 방영						
13:00~14:20	오에스씨 머털도사 2	한빛소프트 에버퀘스트	액토즈 미르이의 전설	트리거소프트 퇴마의 전설2 외 1	아이도스 트로이홀튼	조이맥스 아트록스	세븐 스튜디오 리전
14:40~16:00	감마니아 이제이	마리텔레콤 아크메이지	밉스소프트 아마게돈	이야기 판타지 포유	손노리 화이트 외 1	재미시스템 액시스	
16:20~17:30				넥슨 택티컬 커맨더스	엘엔케이 거울전쟁		

세가와 소니가 공동출자?

영원한 경쟁업체로 인식되고 있는 세가와 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)가 같은 사업에 투자하고 있다는 것이 밝혀져 화제를 모으고 있다.

세가와 소니, 사미, 반다이 등의 4개 게임메이커는 가정용 게임기 소프트 하청업체인 '딘프스'에 일정량의 자본을 투자하고 있다.

세가와 SCE 양 진영은 '장래가 촉망되는 소프트웨어 개발회사인 딘프스와의 관계강화를 위해서라고 출자를 결정했다' 고 밝히고 있으나 이전례 없는 투자에 많은 관계자들은 신생업체인 '딘프스'를 주시하고 있는 상황이다.

드림캐스트 대당 1만엔 적자

지난 7월 26일, 세가의 신임 사장인 오오카와는 취임회견에서 "2년 내에 세가를 다시 세운다"라는 내용의 발표를 가져 눈길을 끌었다. 이날 발표의 세부내용은 오는 2001년 1/4분기 업적예상에서 매상고 3,360억엔, 최종이익 15억엔의 흑자 등을 그 골자로 하고 있다.

세가는 이같은 경영개선의 일환으로 이미 거액의 판촉비 삭감을 비롯, 개발, 게임 시설부문의 분사화로 300억엔의 경비를 삭감한바 있다.

전문가들은 세가의 경영을 이같이 악화시킨데 가장 크게 영향을 미친 것은 세가의 주력 상품인 드림캐스트의 부진을 지적하고 있다. 오오카와 사장도 '1대 팔아서 1만엔이 적자' 라고 인정했다. 실제적인 하드 보급이외에서 얻어지는 수익인 게임 소프트, 넷 게임회원회비 등이 안정을 찾을 때까지는 다소 시간이 소요될 전망이다. 새로운 경영진과 비용절감으로 새롭게 변신하는 세가, 그 미래상은 과연?

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

새로운 입력방식 이용한 남코의 댄스게임



▲ 신기술 인공막막 센서 모듈이 장착된 기체 외형

남코에서 신감각 댄스게임 「사랑의 파라파라 대작전」을 개발, 발표했다. 남코는 이 게임에 신기술인 '인공망막 센서 모듈'을 탑재했다고 밝혔다.



▲ 최근 일본에서 유행하는 춤인 '파라파라' 댄스를 소재로 했다

인공망막 센서 모듈은 미츠비시 전기의 개발품으로서 기존의 댄스게임이나 음악게임이 버튼이나 각종 입력장치를 눌러 입력하는 방식을 가졌던 것과는 달리, 플레이어의 움직임을 센서로 읽어서 입력하는 획기적인 시스템이다. 인공망막 센서 모듈의 채택으로 인해 게임에는 버튼이나 레버가 전혀 사용되지 않으며, 플레이어는 게임화면에서 보여주는 춤을 얼마나 비슷하게 따라하는가에 의해 포인트를 획득하며 게임을 진행하게 된다.

남코에서는 이 게임을 7월 24일 일본 전역의 남코 직영 게임센터에 설치, 유저들로부터 큰 호평을 얻고 있다.

소니, 플레이스테이션 2용 반도체 생산공장 증설

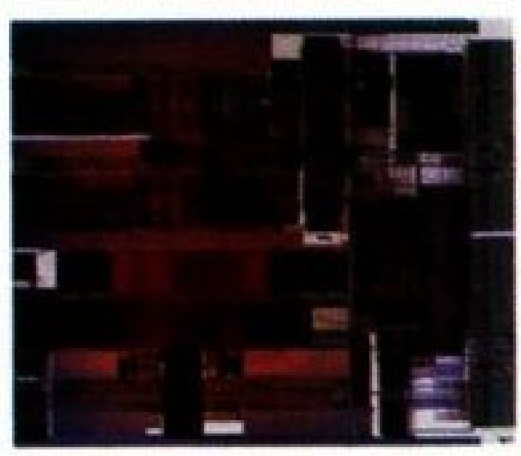


소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)는 지난 7월 19일 반도체 생산공장 '파브2'의 기공식을 가졌다. 나가사키현 이사하야시의 공업단지에 위치한 이 공장에서는 PS2에 탑재되는 화상처리 칩인 그래픽 신디사이저를 생산할 계획이다.

파브2가 가동되면 지난 4월부터 가동되고 있는 반도체 공장 '파브1'과 함께 PS2의 반도체를 생산하게 되어 현재의 생산량보다 80%가 올라가 매달 18,000개 가량의 그래픽 신디사이저 생산이 가능해진다.

SCE의 홍보담당은 "올 겨울부터 파브1의 생산량도 늘일 것입니다. 아직 구체적인 숫자는 발표할 수 없지만 PS 2의 월간 생산대수는 이전보다 확실히 올라갈 것"이라고 밝혀, 그동안 공급이 원활하지 못했던 플레이스테이션 2의 품귀현상이 어느 정도 해소될 것임을 시사했다. 파브2는 내년 4월부터 본격적인 가동을 개시할 예정이다.

소니에서 컴퓨터를 제작!?



소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)는, 지난 7월 24일 미국의 뉴올리언즈에서 개최된 'SIGGRAPH'에서 그래픽용 워크스테이션 'GScube(지에스큐브)'를 개발중이라고 밝혔다. SCE는 예전 게임에서 습득한 반도체 기술을 영화 다운로드와 디지털 방송기기 분야에 적용시킬 생각이라고 밝힌바 있는데 소니의 발표에 따르면 'GScube'가 그 첫걸음이 되는 셈이다.

GScube는 플레이스테이션 2에서 사용되고 있는 대규모 집적회로(LSI)를 병렬 연결, 대폭적으로 처리 능력을 향상시켜, 그래픽처리 능력만으로는 플레이스테이션 2의 10배에 가까운 성능을 가진다고 전해진다. 또한 PS2에 사용되는 초소형 연산처리장치인 '이모션 엔진'과 화상처리 LSI '그래픽 신디사이저'를 각각 16개씩 사용하여 더욱 처리속도를 빠르게 한 것이 특징이다. 이 모든 것을 종합해볼 때 GScube가 실제로 연산할 수 있는 폴리곤 수는 초당 12억 폴리곤에 달한다.

SCE는 그래픽 워크스테이션 지에스큐브를 내년 봄 발매할 예정이다.

세가의 애완견 로봇 푸치, 새버전 등장



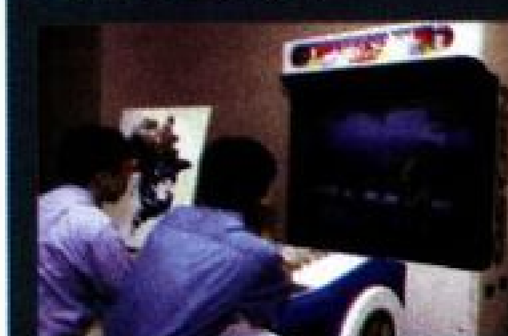
세가 토이즈(http://www.sega.co.jp/sega/toys/)는 애완용 로봇 푸치의 네트워크 한정판인 해바라기 푸치(ひまわり プーチ)를 8월 초순 발매한다.

해바라기 푸치(ひまわり プーチ)는 지난 4월 푸치 공식홈페이지에서 한정 판매되었던 사쿠라 푸치의 뒤를 잇는 한정 모델로, 파스텔 블루의 본체에 해바라기 무늬가 새겨져 있다. 판매는 e-HOBBY(http://www.e-hobby.co.jp/) 및 e-sekai(http://www.e-sekai.com/poo-chi-e/) 양 사이트를 통해 이뤄지며 가격은 3,980엔이다. 1,000개의 한정수량만 발매할 예정.

SNK PRIVATE 2000 SUMMER 개최

지난 7월 10일, 동경 아르제 빌딩에서 SNK의 자사제품 전시회인 'SNK PRIVATE 2000 SUMMER'가 개최되었다. 이 전시회는 여름철에 발매될 SNK의 아케이드 게임들을 공개, 시연하는 이벤트이다.

입장객들이 가장 큰 관심을 보인 게임은 역시 7월 21일 발매되는 「더 킹 오브 파이터즈 2000」이었고, 그 외에도 마법사를 조작하여 좀비를 물리치는 액션게임 「나이트메어 인 더 다크」와 퍼즐게임인 「고스트 룸」 등도 출전, 행사장을 찾은 많은 관람객에게 볼거리와 즐길 거리를 제공했다.



남코, 코나미의 지적재산권 분쟁 종결

남코와 코나미의 1년여에 걸친 지적재산권 분쟁이 드디어 종결되었다. 남코가 7월 3일 자사의 홈페이지에 게재한 내용에 따르면, 양사가 가지고 있는 지적재산권을 서로 존중하는 선에서 그간의 분쟁을 종료키로 합의했다고 밝혔다.

남코의 성명에는 "디지털 엔터테인먼트 업계에서 서로 책임이 막중한 양사가 장기간에 걸쳐 분쟁을 계속하는 것은 업무용 어뮤즈먼트 시장 및 가정용 게임 소프트 시장의 혼란을 줄 뿐만 아니라, 업계전체의 발전에 부정적인 영향을 준다고 판단했다"는 내용이 포함되어 있어, 더 이상 같은 문제를 거론치 않을 것임을 시사했다. 또한 남코는 이 합의를 바탕으로 게임업계 전반에서 지적재산권 문제를 합리적이고 우호적인 해결로 이끌어가기를 희망한다고 밝혔다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

가극 「사쿠라대전」 공연 인터넷으로 본다



게임의 인기를 넘어 일본현지의 텔레비전과 무대에서도 인기리에 공연중인 가극 「사쿠라대전」. 그 사쿠라대전을 인터넷에서 국경을 넘어 관람할 수 있다는 사실이 밝혀졌다.

단, 인터넷 생중계는 7월30일 오후 6시부터 시작되는 공연에만 한정되어 있다는 것이 아쉬운 점이다. 정식공연은 7월 28일(금)부터 8월 4일(금)까지 총 8일간 계획되어 있으며 사쿠라대전에 등장하는 단체인 '제국가극단'이 극을 만들어나간다.

이번에 공연될 '아라비아의 장미'의 통합 프로듀서에는 '사쿠라대전'을 탄생시킨 히로이 오지(廣井王子)가 맡고있다. 그리고 각 역할을 담당하는 배우로는 이전과 마찬가지로 진구지 사쿠라역의 요코야마 치사(横山智佐) 등의 성우진들이 모여 연기를 해나간다.

그 밖의 자세한 내용은 사쿠라대전 가요쇼의 생중계가 이루어지는 ASCII EC의 홈페이지(http://www.e-sekai.cpom/sakura/)에서 확인할 수 있다. 동홈페이지에서 지난 공연지방공연의 모습 등을 영상으로 관람할 수도 있다.

세가의 차세대 기획, net@ 공개

지난 7월 21일 동경 빅사이트에서 열린 '21세기 꿈의 기술전'에서 세가사의 새로운 엔터테인먼트 서비스 '네타(net@)'가 공개되었다.

'네타'란 세가의 산하에 있는 어뮤즈먼트 시설(오락실이나 영화관, 가라오케 등)간을 고속 대용량(1Gbps급)의 광통신망으로 연결, 실시간으로 각종 데이터를 교환하는 서비스를 말한다. 이 네타를 이용하면 영화와 음악의 통신 서비스뿐만 아니라 각 게임센터간의 네트워크 대전도 즐길 수 있다. 서비스를 이용하는 유저는 개인 IC카드를 통해 정보를 관리하고, 자신이 원하는 정보를 선별하여 제공받을 수 있다.



현재 아케이드 전문시설인 이케부쿠로 GIGO와 시부야 GIGO, 그리고 도쿄 조이폴리스에서 net@ 서비스를 시연중에 있으며, 곧 발매될 드림캐스트용 네트웍 게임 「헌드레드 소드」가 각 점포간에 시험가동되고 있다.

참고 URL : http://www.neta.sega.co.jp/

플레이스테이션 2용 통신모뎀 공개



지난 7월 12일, 일본 선전자에서 개발한 플레이스테이션 2용 통신모뎀이 공개됐다. '온라인스테이션'이라 명명된 이 모뎀은 USB단자에 연결하여 최고 56Kbps의 속도로 통신망에 접속할 수 있도록 해준다.

선전자측은 이 제품을 금년 겨울 시판할 예정이며, 모뎀과 전용 인터넷 소프트를 포함 10,000엔 정도의 가격으로 출시할 예정이라고 밝혔다. 선전자에서 제공할 인터넷 서비스는 초기에는 전화선과 연결하여 이용하지만, 추후 휴대폰과 연동시켜 사용하는 서비스도 계획중이다.

그러나 연내에 그 세부사항이 가시화될 소니의 고속 데이터 통신 서비스를 코앞에 두고 얼마나 많은 사용자들이 모뎀을 통한 네트웍에 관심을 둘 지가 미지수인 까닭에, 다수의 전문가들은 제품의 성공여부에 의문을 제기하고 있는 상태이다.

일본 게임시장 3년 연속 1조엔 돌파

일본 사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(이하 CESA)가 최근 발표한 '게임백서'에 따르면 99년의 일본 게임관련제품의 총 매출액은 1조 174억엔으로 집계되었다.

작년에 비해 3.0% 감소하긴 했지만 여전히 1조엔을 상회하는 수치로 97년이래 3년 연속으로 1조엔이 넘는 엄청난 시장규모를 자랑하고 있다. 세부 내용을 살펴보면 소프트웨어가 5,628억엔(전년 대비 0.7% 감소), 하드웨어가 4,546억엔(전년대비 5.7% 감소)의 수치를 기록했다. CESA측은 시장규모가 감소한 이유를 '인기작품의 발매연기와 PS2로 인한 구 게임기의 판매량 감소'로 분석하고 있다.

코나미, 네트워크 야구게임 제 2탄 발표

코나미가 자사의 인기 소프트 실황 시리즈의 인터넷 버전 2편을 발표했다. 「web 파워풀 프로야구 홈런경쟁+야구반」이라는 타이틀의 이 게임은 「실황 파워풀 프로야구」시리즈에 있는 홈런경쟁 모드와 같은 형태의 네트워크 게임으로서 시리즈 1편은 지난 2월 15일부터 6월말까지 약 7개월간 서비스해온 바 있다. 이번 제 2탄은 그 홈런경쟁에 야구반이라 하는 신 요소를 추가, 타자와 투수 양쪽을 모두 플레이 가능하게 되었다.

게임 내용은 컴퓨터와 3이닝을 대전해서 그 결과를 인터넷상에 업로드하고, 많은 플레이어들과 랭킹을 경쟁하는 것이며, 선수 육성의 요소도 있어 각 선수를 유저의 취향대로 성장시킬 수도 있다.

오는 8월 1일부터 서비스되는 이 게임은 돗팡(凸版)인쇄 주식회사의 ISP「비트웨이(Bitway)」를 통해 제공되며 다운로드시 500엔의 이용요금을 지불해야 한다.



POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

「동경 게임쇼(TGS) 2000 가을」참가사 발표



지난 7월 5일 CESA는 9월 22일부터 24일까지 개최 예정인 '동경 게임쇼 2000 가을'의 준비 과정 및 행사개요를 발표했다. 개최 장소는 TGS 봄과 동일한 '마쿠하리 멧세'이며 출품사는 총 63사(7월 5일 현재)로 예정되어 있다. 이번 TGS 2000 가을의 테마는, 아이부터 어른에 이르기까지 게임 생활을 즐기자는 내용의 '~The Entertainment of Your Life~'로, 지난번 전시회와는 달리 벤처 부스와 네트웍 엔터테인먼트 관련 코너가 신설될 예정이다.

일본 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(CESA)의 전무 이사 와타나베는 "작년부터 많은 가정용 게임기가 발매되었고 게임의 사용자층 또한 점점 넓어지고 있습니다. 게임을 즐기려는 유저들의 기대에 부응하는 게임쇼를 만들고 싶습니다"라고 행사 기획의 취지를 밝혔다.

한편 이번 게임쇼에는 유명 게임제작사 스퀘어와 SNK가 참가를 신청하지 않아 화제를 모으고 있다. 이에 관해 스퀘어측은 "연간 발매 타이틀이 줄고 있는데다가 이번 개최기간에 즈음하여 발매되는 타이틀이 없다"라고 행사불참의 이유를 설명했다. 스퀘어가 게임쇼에 참가하지 않은 것은 TGS 개최이래 이번이 처음이다. 또 하나의 불참예상 업체인 SNK측 역시 참여사 모집에 응하지 않아 불참이 확실시되고 있다.

동경 게임쇼 2000 가을 출전 예정사

Game Infinity	디지털 미디어 네비게이터	스파이크	엔터 브레인	코스파
UBI소프트	디지털 엔터테인먼트 아카데미	썬라이즈 인터랙티브	이매지니어	코에이
게임 아츠	마이크로소프트	썬소프트	자레코	타이토
게임 캐리지 · 휴먼 아카데미	미디어 웍스	아스크	전파신문사	타카라
겐키	반다이	아스키	던	테크모
국제 커뮤니케이션 서비스	브로콜리 / 게이머즈	아이디어 팩토리	카도카와 서점	토미
나가세	사미	아이엠 소프트웨어 엔지니어링	캐릭터 뱅크	트라이던트 컴퓨터 전문학원
남코	사이쿄	아이아이 TV	캡콤	페이스
넥슨 저팬	세가 엔터프라이즈	아틀러스	컬처 브레인	프로피시픽 저팬
데이텀 폴리스타	세타	알케미스트	컴파일	하비 저팬
동경 넷 웨이브	소니 컴퓨터 엔터테인먼트	에닉스	코나미	허드슨
드림비전	소프트뱅크	에폭사	코나미 컴퓨터 엔터테인먼트 스쿨	

코에이의 PS2 네트웍 게임 1호 「노부나가의 야망」


▲ 사진은 윈도우용 「노부나가의 야망 -열풍전-」

코에이는 지난 7월 14일 플레이스테이션 2의 인터넷 기능을 이용한 네트웍 게임을 올해 안에 발매할 것임을 밝혔다. 그 첫작품은 일본 전국시대를 무대로 한 역사 시뮬레이션, 「노부나가의 야망 i-net」. 플레이어는 우선 코에이가 제공하는 서버에 접속한 후, 대전상대를 결정해 게임을 시작한다. 최대 8명까지 동시에 멀티플레이를 즐길 수 있으며, 각각의 플레이어는 자신이 선택한 다이묘(영주)를 조종 다양한 전략과 전술을 구사, 일본을 통일하는 것이 목적이다.

「노부나가의 야망」은 2000년 겨울 발매예정인 PS2용 하드디스크와 이더넷(Ethernet)도 대응함으로서 PS2가 실현할 수 있는 여러가지 통신환경을 최대한 활용할 예정이다.

코에이는「노부나가의 야망」이후에도 자사의 기발매 인기 시리즈 「삼국지」, 「위닝 포스트」나 올가을 발매예정인 윈도우용 게임 「압사라스」 등도 PS2용 네트웍 서비스를 지원할 예정이라고 밝혔다.

아틀러스, 각천서점 업무제휴 발표

일본의 소프트 메이커 아틀러스는 지난 7월 26일, 출판회사인 각천서점과의 자본 · 업무제휴를 발표했다. 아틀러스는 이날 발표를 통해 '가정용 게임 소프트 업계의 시장환경 변화에 대따른 게임 비즈니스의 새로운 위치를 확립하고자 개발력 · 브랜드 파워를 지닌 아틀러스와 출판 · 영상 등의 컨텐츠 및 제작 노하우를 지닌 각천서점과 업무제휴를 맺는다'라고 제휴의 의미를 밝혔다.

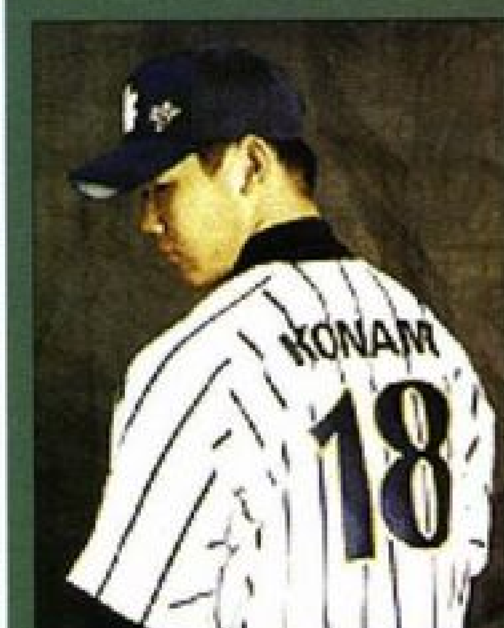
업무 제휴를 통한 구체적인 공동 프로젝트로는 PS2용 「진 · 여신전생」시리즈 신작개발을 비롯, 영상과 게임을 융합한 인터렉티브 컨텐츠 소프트의 개발 등이 거론되고 있다.

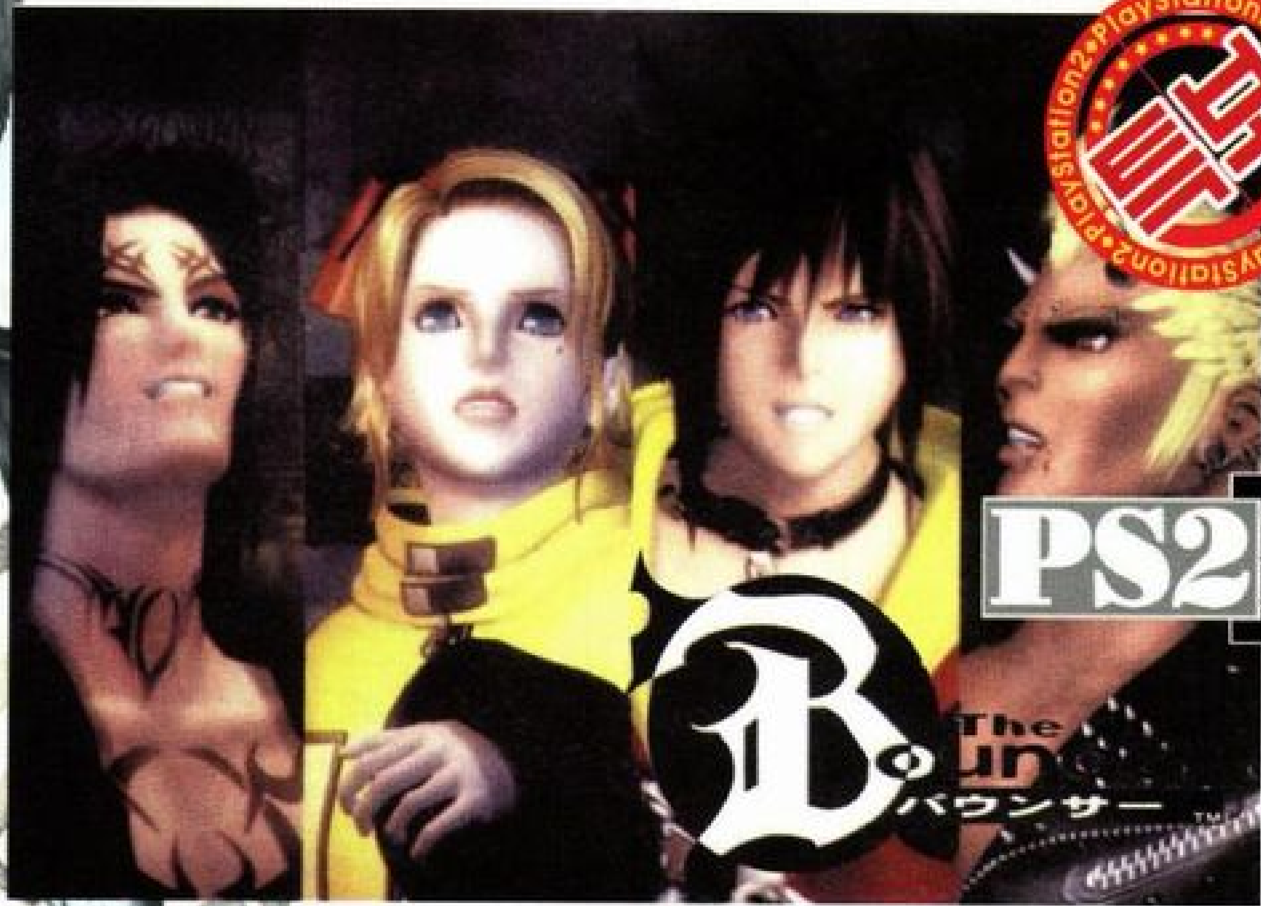
코나미, 일본 올림픽대표팀의 스폰서로 등록



코나미가 2000년 시드니 올림픽 일본 야구대표팀의 공식 스폰서가 되었다. 지난 7월 6일 오후 2시, 도쿄 제국호텔에서 이루어진 기자발표회 자리에 사회법인 일본 야구 기구, 전일본 아마추어 야구 연맹, 그리고 코나미사의 각 대표들이 모여 대표팀 스폰서 등록에 관한 소규모의 기자회견을 가졌다.

회견장에서는 소매와 등번호 위에 'KONAMI'의 로고가 새겨진 유니폼도 발표되었는데 이 유니폼은 일본대표팀이 일본내에서 치르는 친선시합이나 합숙중에 착용하게 될 것으로 밝혀졌다.





드림 팩토리의 최신 롤플레잉 액션

바운서

PS2

제작사	스퀘어
장 르	롤플레잉 액션
발매일	2000년
발매가	미정

작년 9월, 게임 쇼에서 발표된 이후로 많은 소식이 없던 「바운서」, 그 등장인물들이 드디어 소개되었다. 「토발」시리즈와 「에어가이츠」를 만든 드림 팩토리에서 스퀘어와 함께 의욕적으로 제작하고 있는 「바운서」. 과연 어떤 게임이 될 것인가, 액션 팬 뿐 아니라 PS2 유저라면 모두 기대할 만하다.

이야기는 여기에서 시작한다

초거대기업 「미카도 그룹」의 중심 「미카도 빌딩」을 바라보고 있는 「도그 스트리트」.

그 지역의 바(Bar)에는 꼭 '바운서(경비원?)'가 있다. 시온, 코우, 볼트의 3명도 그 바운서로서 자신들의 가게인 Bar 'FATE'를 불한당으로부터 지키고 있다.

어느 날 시온은 거리에서 쓰러져있는 도미니크란 소녀를 도와주게 되고, 도미니크는 언제부터인가 FATE의 마스코트적 존재가 되었지만, 그녀의 정체는 아무도 모르고 있었다.

어쨌든 평화로운 날을 보내고 있는 그들. 그러나 어느 날 도미니크는 미카도 그룹의 공작부대에 의해 납치되어버린다. 과연 미카도의 목적은? 도미니크의 정체는?

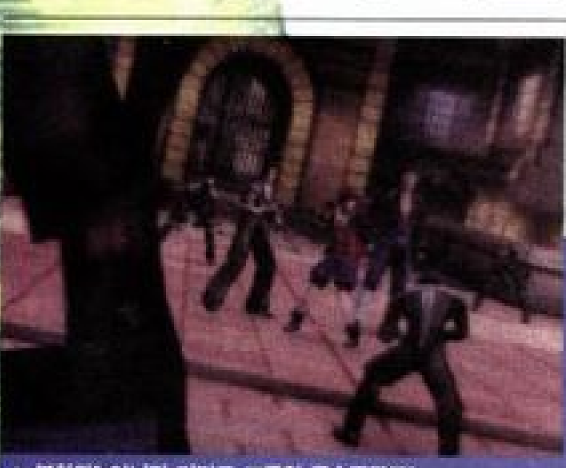
화려한 영상미로 승부한다

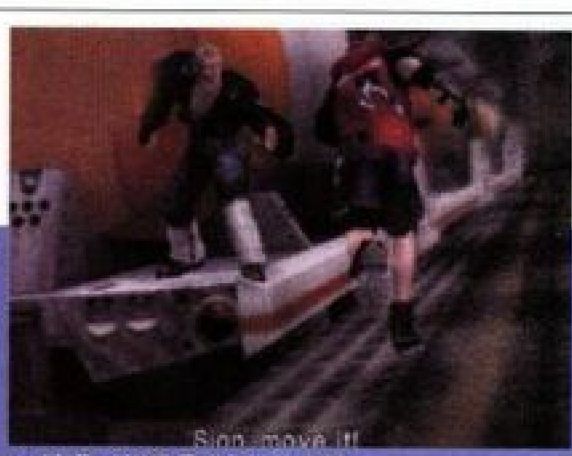
공개된 「바운서」의 영상은 그야말로 화려 그 자체이다. DVD의 고화질을 살린 CG 무비는 그야말로 아름다움 그 자체!


▲ 시온의 잠을 깨우는 도미니크?


▲ Bar 'FATE'의 모습

초 고화질의 리얼타임 영상


▲ 불한당? 아니면 미카도 그룹의 특수공작조?



▲ 달리는 열차에 올라타려 하는 시온

왼쪽 2점의 사진은 바운서의 스토리 신의 영상이다. 물론 리얼타임 폴리곤의 화면이지만 거의 기존 게임의 CG 무비에 준 하는 퀄리티를 보여주고 있다. 화면 아래의 자막은 영어와 일어, 두 가지를 모두 선택할 수 있다고 한다. 역시 DVD?(상관없지 않나…)

박력만점의 전투 신


▲ 시온의 앞차기(?) 작렬! 화면 효과도 박력 있는 화면을 만드는데 한 몫 하는 듯


▲ 도그 스트리트의 뒷골목에서 싸우고 있는 바운서들. 뒤에 보이는 빨간 자동차의 디테일이 인상적이다



스토리 신과 다를 바 없는 퀄리티의 전투 신은 박력 만점! 실제의 거리 모습들과 똑같게 꾸며진 필드에서 많은 적들과 동시에 전투를 벌인다. 게임쇼에서 공개된 동영상처럼 화려한 연출들도 수시로 등장할 듯(공개된 영상은 마치 영화 「매트릭스」의 연출을 발전시킨 것 처럼 보였는데…).

Bar 'FATE'의 바운서들

시온 발자드 Sion Barzahd



■ 나이 : 19세
■ 키 : 175cm

Bar 'FATE'의 바운서. 1년전에 연인을 잃고 마음을 닫고 있다. 그러나 천진난만한 도미니크와 만남으로 인해 약간씩 마음을 열기 시작하고 있다. 그런데 목엔 왜 개줄을 하고 있지…?



▲ CG 캐릭터



▲ 개목줄에 달린 은색의 장신구가 인상적이다



◀ 일러스트

코우 레이포 Koh Leifoh





▲ 일러스트



▲ 온몸에 웬 문신이 그리 많은 것인지



▶ CG 캐릭터

■ 나이 : 25세
■ 키 : 185cm

'FATE'의 바운서. 말솜씨가 뛰어나고 좀 경박한 면이 있지만 동료들의 무드메이커 역할을 톡톡히 하고 있다. 말 뿐 아니라 격투실력도 수준급.

볼트 크루거 Volt Krueger

■ 나이 : 27세
■ 키 : 192cm

'FATE'의 바운서. 과묵한 성격. 왠지 미카도 그룹에 대해 잘 알고 있다. 얼굴의 여러 가지 피어싱 때문에 필요 이상으로 무서운 인상을 주고 있는 듯.





◀ 일러스트



▼ 일종의 피어싱 (piercing: 피부를 뚫고 장신구 같은 것을 다는 것)이다.



▲ 뿔이 있다고 외계인이나 도깨비가 아니다



▲ CG 캐릭터

도미니크 크로스 Dominique Cross

■ 나이 : 15세
■ 키 : 147cm

미지의 소녀로서 시온이 거리에 쓰러져있는 것을 도와주었다. 그 이후 밝고 명랑하며 천진난만한 성격으로 'FATE'의 마스코트적 존재가 된다. 그녀 때문에 시온, 코우, 볼트는 큰 사건에 말려들게 된다.



▲ 손에 들고 있는 것은 시온의 목걸이?



▲ 스토리의 열쇠가 될 것 같은 소녀





▲ 일러스트



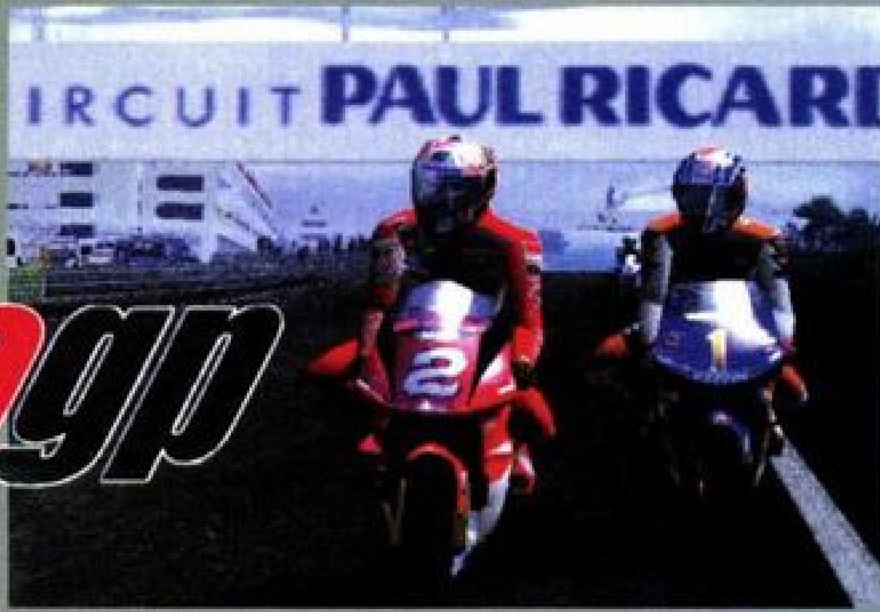
◀ CG 캐릭터

남코의 PS2 '두번째' 레이싱 게임



motogp

모토GP

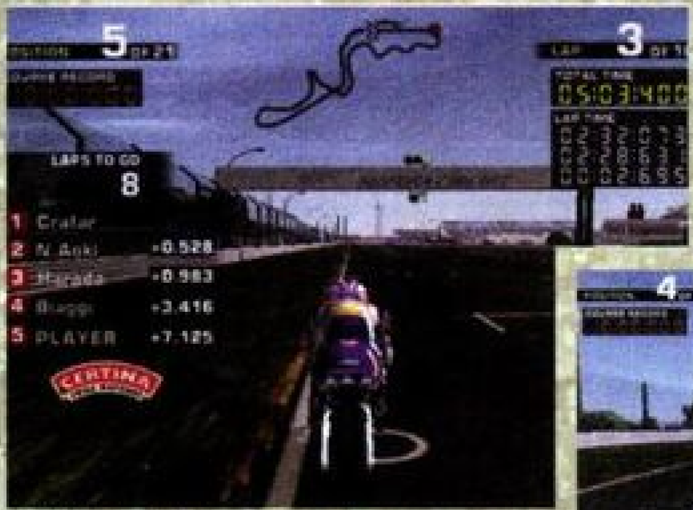


PS2

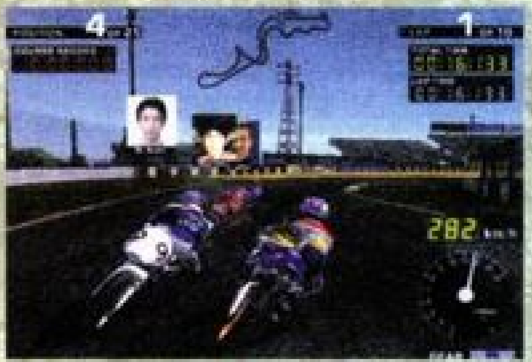
제작사	남코
장 르	레이싱
발매일	2000년 가을
발매가	미정

언제나 우리의 기대를 저버리지 않는(릿지 레이서 5에서 레이코가 안나와서 유저를 저버린다고 생각하는 게이머도 있을지 모르지만) 남코에서 PS2용 오토바이 레이싱 게임을 발표했다. 「릿지 레이서 5」를 능가하는 레이싱 게임이 나오길 기대해보는데…. 역시 중요한 것은 레이싱 걸! 과연 「motogp」에도 레이싱 걸은 등장할 것인가?

세계의 서킷이 무대인 바이크 레이스, 「FIM 로드레이스 세계선수권 시리즈(통칭 motogp)」. 이번에 PS2로 발매되는 「motogp」는 이 시리즈의 최고봉인 배기량 500cc 클래스의 레이싱을 재현한 것이다.



▲ 게임화면은 이런 느낌. 리얼하지 않은가



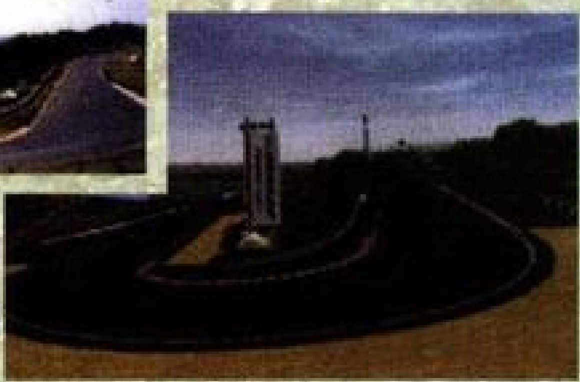
실제의 선수들의 얼굴이리지만, 본 적 없는 우리로서는 남코가 직원 사진을 넣었다해도 믿을 것이다 ▶

실측(實測)으로 제작된 리얼한 코스

게임에 수록된 코스는 남코의 스탭이 실측조사를 해서 실제의 서킷을 그대로 옮긴 것이다. 또, 플레이어의 적이 될 컴퓨터 라이더(가면 라이더?)는 실제의 레이스에서 활약하고 있는 선수들이 실명으로 얼굴 사진까지 등장, 말 그대로 리얼한 레이스게임을 추구하고 있다.



▲ 이것이 실제의 서킷!(당연히 실사!)



PS2로 옮겨진 서킷. 뭐가 사진인지 뒤집어 넣어도 잘 모를 정도 아닌지? ▶

수록된 모드는 4가지 + α

아케이드(ARCADE)

코스를 선택하여 한번 달려본다. 특이한 점은 없다.

시즌(SEASON)

세계를 돌면서 그랑프리에 참가, 실존하는 선수들과 경기를 펼치는 모드. 혼자 즐길 때 주로 하게 되는 모드겠지?

타임 트라이얼(TIME TRIAL)

코스를 선택하여 다른 선수가 없는 상태에서 시간 기록을 잰다. 그러나 뭐니뭐니해도 레이싱은 상대가 있어야지….

버서스(VS)

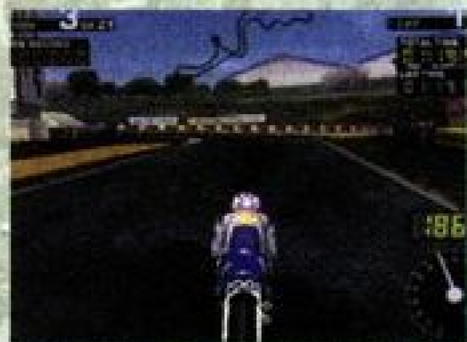
화면을 두 개로 나누어 두명이서 플레이. 통신 케이블 지원은 하지 않을까?

실제의 서킷을 소개한다!

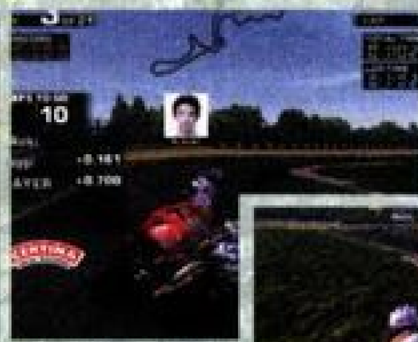
이번 작품에 수록되는 코스는 '스즈카', '모테기', '헤레스', '도닝턴', '폴 리칼' 의 총 다섯개. 서킷들은 크기나 코스의 모양 뿐 아니라 광고간판이나 좌석 등도 리얼하게 재현되어있다.

일본 스즈카(鈴鹿) 서킷

연속 커브나 헤어핀 코스 등이 많아서 브레이크 기술의 정확성이 요구되는 서킷이다



▲ 헤어핀 코스에 돌입! 스즈카 서킷 최대의 브레이크 포인트



▼ S자 코너에 돌입. 지면의 먼지까지 리얼하게 표현된 서킷을 눈여겨보라

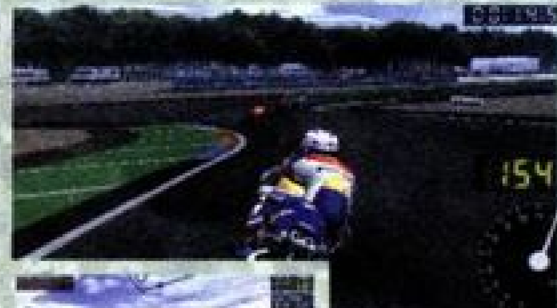


▲ 두 개의 급커브가 연속되는 코너. 뒤집히지 않도록 주의하라

프랑스 폴 리칼 서킷



▲ 일단은 스트레이트 코스! 전속력으로 달려라!



스즈카 서킷보다 스트레이트 코스가 많다 ▶



▲ 스트레이트에서 이어지는 날카로운 커브. 감속하지 않으면 충돌하고 만다

PLAYSTATION2



제작사	디지털 드림 스튜디오, 아이디어 팩토리
장 르	개발 시뮬레이션
발매일	8월
발매가	미정

한일 합작 PS2 게임 소식 제 2탄!

THE MECHSMITH RUN=DIM
멕스미스 런=딤

국내 비디오게임 업계가 슬슬 태동을 시작하고 있다. 지난달 특보에 소개했던 한국의 디지털 드림 스튜디오(이하 DDS)와 일본의 아이디어 팩토리가 함께 제작하는 「멕스미스 런=딤」. 한일 합작이라고는 하지만 일본의 도움을 받아 제작한다든지 하는 것이 아닌, 자체 기술을 이용하여 합작하는 것이므로 국내 비디오게임 시장의 발전에 관심을 갖고 있는 게이머들의 관심을 모으고 있다.

멕스미스는 「아머드 코어 2」식의 액션이나 슈팅이 아닌 로봇 개발 시뮬레이션이라는 것은 이미 지난달에 밝힌 바 있다. 이번에는 그 '개발'을 담당하는 기술자들과 새로 소개되는 파일럿, 그리고 멕스미스의 중심이 되는 로봇 「R.B.」의 모습을 살펴보기로 하자.



기술자를 잘 활용하여 좋은 R.B.를 만드는 것이 게임의 궁극적인 목표이다

R.B.의 파일럿

유미라



말이 없으며 감정을 밖으로 표현하지 않는 여성 파일럿. 원거리 전투가 특기이다.

클리프·리드맨



천재적인 전투 센스를 지닌 냉철한 파일럿. 자존심이 너무도 높아 조직에의 충성심은 낮다.

R.B.

여기에서 소개하는 R.B들은 전부 플레이어가 스스로 제작할 수 있는 병기들이다.

스켈레티어



그린프론티어의 양산형 R.B.로 이동성능이 높다. 런=딤과 닮은 것 같지만 실제로는 완전히 다른 파츠로 제작되어 있다.

런=딤+α



◀ 이 작품의 대표적인 R.B.로서 그린프론티어가 개발한 신형 R.B. 전체적으로 우수한 밸런스와 높은 성능을 보유하고 있다

R=MD



양산에 의한 회피력과 이동력의 열세를 장갑과 공격력으로 커버하여 높은 성능을 자랑한다. JESAS의 제식병기로 채용된 R.B.이다.

기술자의 활용이 우수한 R.B.를 낳는다

R.B.의 제작과정은 우선 파츠를 개발하고 그 파츠를 이용, R.B.를 조립하는 것이다. 중요한 것은 어떤 과정에도 그 과정을 담당하고 있는 기술자의 능력이다. 기술자가 어떤 능력을 지니고 있느냐에 따라 R.B.의 성능이 크게 변화한다. 다음에 소개하는 기술자 중에는 역시 한일 합작 게임답게 한국인 기술자도 포함되어 있다.

아야메·기무라



조금 엉뚱한 면이 있지만 이지적으로 이론을 중시하는 기술자. 공학보다 순수과학이나 물리학 전문.

세다카와·겐고로



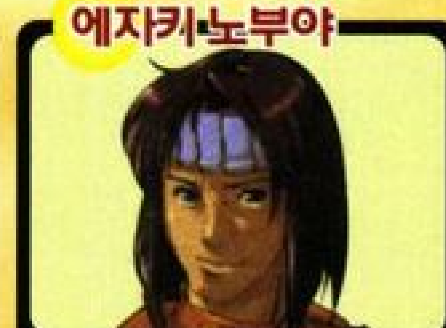
평소에는 사람 좋은 성격으로 무드 잡는 것이 특기이다. 하지만 예술가 기질이 있어서 자신이 개발한 파츠가 다른 사람에게서 가볍게 여겨지는 것을 극도로 싫어한다.

카지마·마코토



정보처리와 해킹이 전문. 정확한 정보를 얻는 것의 중요성을 잘 알고 있다. 그러나 엔지니어의 영역 밖의 정보를 파악하지 못하는 것이 약점.

에자키·노부야



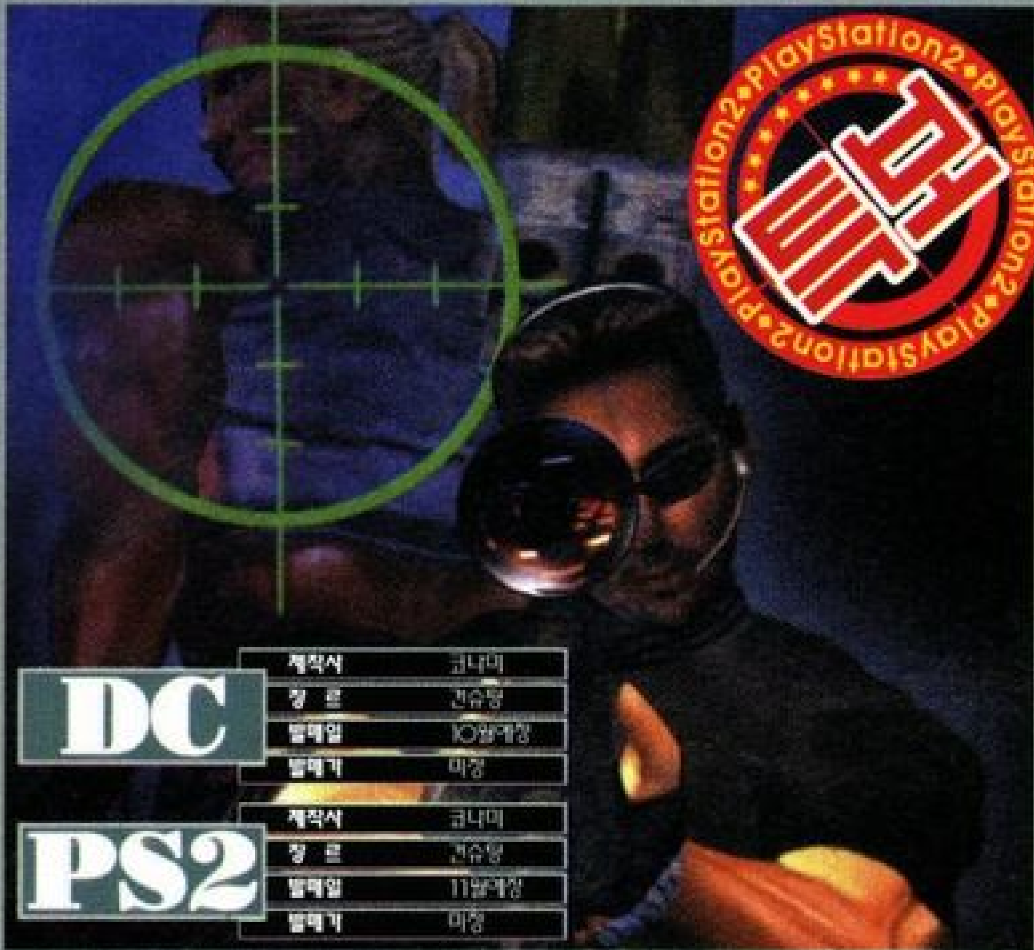
공업계 전문대를 1년 유급 끝에 졸업한 젊은 기술자. 하드웨어와 입력기기에 관하여 상당한 실력을 가지고 있었으며 대학에서의 평가도 높았다고 한다.

도지수



여성으로서는 보기 힘든 제조계 기술자. 파츠 제작에 있어 개개의 밸런스는 우수하지만 전체의 밸런스가 나쁜 것이 단점. 한국인이다!

PLAYSTATION2



DC	
제작사	코나미
장르	건슈팅
발매일	10월예정
발매가	미정

PS2	
제작사	코나미
장르	건슈팅
발매일	11월예정
발매가	미정

정교함만이 그들의 살길이다

SILENT SCOPE
사일런트 스코프

아케이드에서 꾸준한 인기와 사랑을 받고 있는 「사일런트 스코프」가 DC와 PS2로 동시에 이식된다. 과연 아케이드용에서 느낄 수 그 현장감을 DC에서는 얼마나 느껴볼 수 있을 것인가? 또 가정용 만의 오리지널 모드로는 어떤 것이 등장할까? 양기종간에는 어떤 차이가 있을지…. DC/PS2로 발매될 「사일런트 스코프」의 속살을 파헤쳐보자.

「사일런트 스코프」는 플레이어가 직접 저격수가 되어 저격총을 들고 미션을 클리어해나가는 게임이다. 테러범에게 납치된 대통령 일가를 플레이어는 얼마나 짧은 시간내에 구출해 낼 것인가가 주 목적인 게임이다. 과연 DC/PS2용은 얼마나 완벽한 모습으로 등장할 것인가? 아쉽게도 아직까지 기종간의 차이는 정확히 밝혀지지 않았다. 한가지 궁금한 점이라면 가정용 「사일런트 스코프」로 전용 콘트롤러가 발매되나는 것. 이런 대단한 게임을 그냥 패드로 한다면 재미가 1/2배쯤 줄어들 것이다.



SILENT SCOPE 모드 소개

DC / PS2 용 모두 기본적으로 제공되는 모드는 다음에 소개될 3가지. 「사일런트 스코프」를 즐기려면 반드시 알아둬야할 모드들을 소개한다

슈팅렛슨
SILENTSCOPE



사격연습장에서 한정된 시간안에 타겟을 전부 저격하는 모드이다. 명중한 부분이 어디냐에 따라서 득점이 결정된다. 「사일런트 스코프」의 기본을 다지기 딱 좋은 모드라고 할 수 있다.

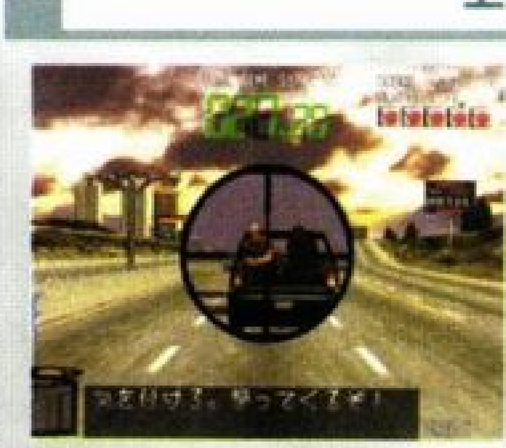
다운타운



무대는 시가지 한복판. 이 스테이지는 영부인을 구출하는 것이 목적이다. 플레이어는 건물 위에서 차에 숨어있는 테러리스트들을 제압해야한다. 테러리스트들을 전부 제거하면 보스가 등장한다.

◀ 전투기를 타고 등장하는 보스도 있다

고속도로



고속도로를 이용해 도주하는 테러리스트를 잡아야한다. 고속으로 도주하기 때문에 예측사격을 하지 않으면 적을 맞추기가 쉽지 않다. 게다가 진행중에 중간 보스인 헬리콥터도 등장해 쉽지 않은 스테이지임을 알려준다.

스토리 모드
SILENTSCOPE



▲ 미션에 대한 설명



▲ 스토리 모드

스토리 모드는 「사일런트 스코프」의 핵심 모드라고 할 수 있다. 미션을 따라가면서 각 스테이지를 클리어해나가야 한다. 최종 목적은 테러 조직을 소탕하고 대통령일가를 구출해내는 것. 여기에 소개하는 스테이지를 잘 알아두어 실전에서 써먹도록 하자.

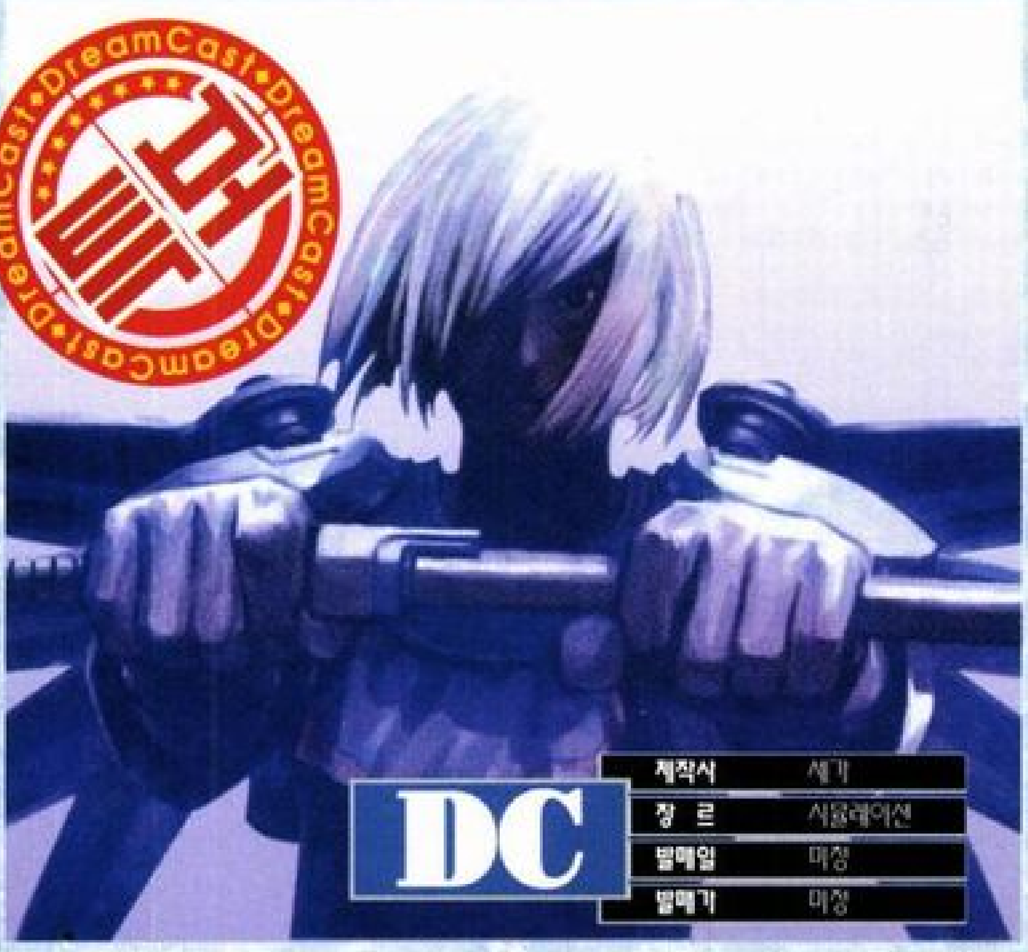
스타디움



대통령의 딸을 납치한 테러리스트가 있다는 정보를 입수한 뒤 이동하게 되는 곳이 스타디움이다. 풋볼 경기가 진행중인데다가 주변에는 숨어서 엄호하는 테러리스트들이 많기 때문에 보스를 잡기 쉽지 않은 스테이지다.

◀ 그는 전에 운동선수였을지도…

DREAMCAST/PLAYSTATION2



DC	
제작사	세가
장 르	시뮬레이션
발매일	미정
발매가	미정

DC를 위한 개떼 패싸움 리얼타임 시뮬레이션 게임

HUNDRED SWORDS
헌드레드 소드

「헌드레드 소드」는 적진을 침공하여 전투를 벌이는 단순한 시뮬레이션 게임이 아니다. 군자금의 바탕이 되는 자원 수집과 병사 육성에도 힘을 기울여야 하며, 최대 100명에 이르는 군대를 리얼타임으로 지휘하여 전투를 이끄는 전술에 이르기까지 다채로운 요소가 들어있는 작품이다.


▲ 전투는 리얼타임으로 진행된다



▲ 대전 모드에서는 아래에 소개되는 4명의 캐릭터 중 한 명을 골라서 플레이



러프 · 날아발

젊어서 기마 민족 국가 날아발의 왕이 되는 소년. 타국에 대한 자국의 폭력적인 역사에 종지부를 찍으려 노력하는 인물. 이 작품의 주인공이다.



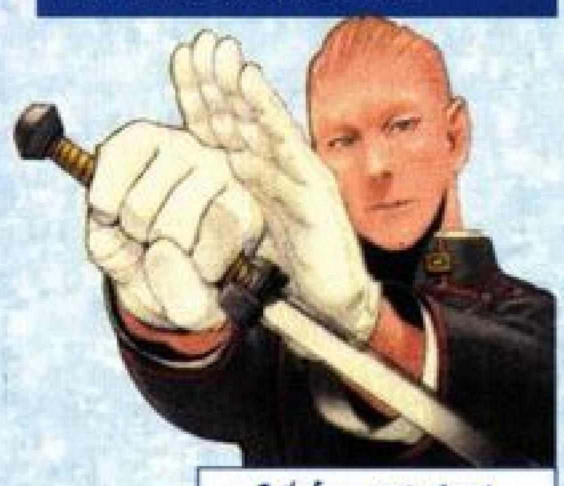
멀스=루 · 그란

또 하나의 주인공으로 그녀의 나라는 북쪽에 위치하고 있다. 마술 국가 그란을 통치하고 있는 소녀. 러프와는 서로 아는 사이이다.



잔 · 카리오스티어

상업 민족 국가인 루브라스트리에의 특수 부대 '슈·컨트'의 장교. 냉철하면서도 기계적인 판단을 내린다.



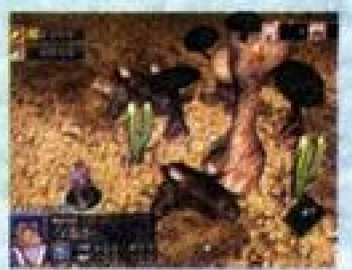
렌츠 · 마스카

날아발의 옆에 위치한 마스카를의 왕자. 날아발에게 무수히 침략당한 역사가 있기 때문에 계속 복수의 기회를 노리고 있다.

리얼타임 시뮬레이션의 흐름

병사에는 지능이 존재하여 플레이어가 지시한 전술을 따라서, 그리고 자신이 생각하기에 알맞은 행동을 이행한다. 그렇기 때문에 아군을 승리로 이끌기 위해서는 전투할 때 부대의 편성과 아군의 전술이 중요하다. 그 전에 다음과 같은 순서를 거쳐야 안정된 전투를 치를 수 있다.

STEP 1 자원을 모은다


▲ 이 녀석이 농부일까?

병사를 고용하고 거점을 건설하기 위해서는 군자금이 필요하다. 필요한 군자금은 맵 상에 있는 자원을 모아서 확보하게 된다. 「스타 크래프트」처럼 별도의 '농부'가 있는지는 아직 밝혀지지 않았지만 이 부분도 리얼타임으로 진행되므로 적의 공격에도 대비해야 한다.

STEP 2 아군의 거점을 건설한다


▲ 민족에 따라서 건물의 외형도 다르다

자원이 어느 정도 모이면 병사를 모으기 위한 거점을 확보해야 한다. 병사들이 묵는 배럭스와 방어를 위한 방어벽과 포대, 병사의 기술 레벨을 올리는 교육 기관 등을 건축할 수 있다. 아군 본거지가 파괴된다면 그 게임에서 지게 되므로 이 게임에서는 어느 위치에 어떤 건물을 지어 놓는지도 매우 중요한 점이다.

STEP 3 병사를 육성한다


▲ 훌륭한 병사들은 드래곤과 로봇을 타고 나오기도 한다

아군 본거지를 잘 정비했다면 다음은 전투에서 요긴하게 쓰이는 병사를 키워야 한다. 병사는 개인마다 지능을 갖고 있기 때문에 부대와 병사 육성이 중요한 요소로 작용한다. 각 부대는 최대 100명까지 편성할 수 있으며, 또한 8명까지 지휘관을 지정할 수 있다. 이 지휘관의 능력에 따라서 병사들의 사기와 능력이 변화하기도 한다.

STEP 4 적 진지로 쳐들어간다


▲ 상대의 약점을 철저하게 물고 늘어질 것! 마법 공격으로 적을 무력화시키는 장면

전투 준비가 끝나면 적 진지를 목표로 공격해야 한다. 게임의 최종 목적은 적 본거지의 파괴. 부대의 종류에 따라서 유리하거나 불리한 지형과 상대가 있기 때문에 이 부분도 항상 주목해야 한다. 또한 진군 중에도 자원 수집과 병사 육성을 행할 수 있으므로 끊임없이 아군의 병력을 보충해야 한다.



제작사	닌텐도
장르	ETC
발매일	12월
발매가	미정

200마리 이상의 몬스터들의 화려한 싸움이 펼쳐진다

ポケモンスタジアム金銀
포켓몬스타디움 금 · 은

GB 화면에서 소박하게 놀고있던 몬스터들의 N64의 그래픽으로 몸부림을 치는 「포켓몬 스타디움」의 최신작이 드디어 발매가 결정되었다. 과연 이번에는 얼마나 놀라운 움직임을 보여줄 지 기대가 되지 않을 수 없다. 문제는 지난 달에도 소개가 나간 세레비가 게임에 등장할 것인지 하지 않을 지인데, 전작에서 뮤도 등장한 전례가 있기 때문에 운이 좋으면 등장할 것이라는 것이 일반적인 견해이다. 게임이야…다들 뭐하는 게임인지 알지(99년 게임파워 7월호 공략을 참조)?

그래도 혹시나 모르는 사람들을 위하여 재차 소개를 하자면 이 게임은 GB용 포켓몬스터를 64GB를 이용하여 N64와 도킹, 자신이 가지고 있는 몬스터를 이용하여 대전을 펼칠 수 있는 게임으로 물론 GB가 없어도 플레이는 가능하지만 자신이 모으지 않은 이상 그다지 커다란 의미는 없다.

이번 금은에서는 전작들의 모든 몬스터와 금은의 모든 몬스터들이 총출동하여 그야말로 대전(大戰)을 벌이게된다.

변색 포켓몬 사용가능?!

포켓몬 금은에서도 비기로 통용되던 색깔이 다른 포켓몬을 스타디움에서도 그대로 사용할 수가 있게 되었다. 위의 사진을 보면 알 수 있듯이 원래는 청색 계열의 색을 띠고 있는 갸라도스가 붉은색과 노란색으로 이루어져 있는 것을 알 수 있다. 따라서 자신이 어렵사리 구한 변색 포켓몬을 지니고 있다면 확실히 자신의 것이라는 만족감을 얻을 수가 있게 되었다. 미리 준비된 렌탈 포켓몬에게서는 구경할 수 없는 볼거리라 하겠다.

이것에 주목!

몬스터 편



피카츄의 퇴화 버전 피츄도 당당히 등장한다. 문제는 피츄의 능력이 높지 않다는 것인데….
「포켓몬스타디움 2」처럼 라이츄보다 피카츄의 능력이 높은 추태는 보이지 않았으면 좋겠다.
귀엽고 인기 많으면 강한 것이냐? 대답하라 닌텐도!

현재 개봉한 포켓몬 영화에도 등장하는 포켓몬 엔테이.
당연하게도 N64에 모습을 드러낸다.
그 거체(巨體)가 주목되는 포켓몬이다
(저 크기가 포켓이라군?)





26종류의 패턴으로 인하여 따로 도감이 마련되어 있던 안노운(철권TT의 그것이 아니!).
N64에서도 26종류를 전부 사용할 수 있다면 그 또한 얼기가 아닐 수 없을 것이다

기술 편



◀ 가오에라가 사용하는 고속 스핀.
단지 회전 표시만 들어갈 뿐이지만

▶ 이 정도면 회전 표시라고 보기는 너무 크지? 회전으로 인해 이 대풍이 발생한다





▶ 치코리타의 잎사귀 커터.
식물계 포켓몬의 주력 공격 기술이기도 하다



◀ 치코리타 덤프!
불리론 잎사귀라
더욱 불망하다



◀ 히노아라시의 화염차.
단지 햇불?

▶ N64의 화염차.
거대한 불의 덩불이 일어나는 대기들이다.
원래 그들은 이런 것을 표현하고 싶었던 것



NINTENDO64



제작사	남코
장 르	RPG
발매일	11월
발매가	미정

안 산다고? 내기할까?

테일즈 오브 판타지아

- 흉내내기 던전 -

아세리아력 4395년, 어느날 당신은 산으로 떨어지는 별을 보았습니다. 당신을 무엇엔가 이끌리는 듯 별을 좇아 산으로 갔습니다. 별이 떨어진 그곳은 눈부시게 빛나고 있었고 그 빛 속에는 두 명의 쌍둥이 아기가 있었습니다. 당신은 남자아이를 '디오', 여자아이는 '메르'라 이름짓고 열과 성을 다하여 둘을 키웠습니다. 그리고 아세리아력 4408년. 전쟁도, 부부싸움도 없는 평화로운 세계에서 둘은 13세의 소년 소녀가 되었습니다.

지금까지의 테일즈 시리즈와는 약간 방식을 달리하는 던전 탐험형 RPG인 「테일즈 오브 판타지아 -흉내내기 던전-」은 들어갈 때마다 지형이 변하는, 「이상한 던전」시리즈를 연상시키는 던전 시스템이 특징. 테일즈 전통의 전투 시스템과 신 요소도 주목할 만하다.



◀ 던전 중의 하나인 '마녀 소녀의 탑'

▶ 던전에 들어가 있는 동안은 맵이 표시된다. 단 던전을 나가면 맵은 없어진다

전투는 어떻게?

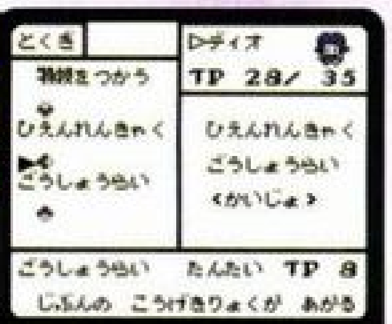
테일즈 시리즈 전통의 '리니어 모션 배틀'. GB에서는 혹시 없어지지 않을까 했던 사람들도 있겠지만 이게 웬일, GB에서도 리니어 모션 배틀은 건재하다. 플레이어는 디오, 메르, 크루루의 셋 중 리더로 선발된 사람만을 조작하여 십자버튼과 A버튼을 사용하여 전투를 펼쳐나간다. 미리 필살기를 방향에 대응시켜 지정해 놓으면 훨씬 쾌적한 전투를 펼칠 수 있다. 어쨌든 속도감있는 호쾌하고 쾌적한 배틀을 그대로 즐길 수 있다는 것은 매우 다행스러운 일이다.



▲ 화살표가 가리키고 있는 것이 리더



▲ 커맨드 방식이 아닌 액션 배틀이다



▲ 방향키 지정을 해두면 여러모로 편리. 눈에 익은 필살기 '비연연각'도 보인다

이번 주인공은 흉내쟁이?

디오와 메르는 입는 코스튬에 따라 어떤 것이라도 흉내낼 수 있는 흉내쟁이이다. 그것도 특정 직업에서 몬스터에 이르기까지. 게임에 등장하는 코스튬의 종류는 전부 100종류가 넘는다고 한다. 입수 방법은 보물로 얻는 것과 상점에서 사는 것, 오더 메이드(주문 제작)를 이용하는 것의 3종류가 있으며 특정 옷을 입고 계속해서 포인트를 모음으로서 옷에 딸린 직업을 마스터하는 것도 가능하다고 한다.



▲ 옷이 변하고 직업이 변하면 스테이터스도 당연히 변한다

▲ 숫자는 직업을 마스터하기 위해 남은 포인트를 의미한다. 이른바 '코스튬 포인트'

디오의 코스튬

TALES OF FANTASIA



◀ 스피드와 공격력이 특징인 격투가

◀ 예리한 검을 이용한 공격을 펼치는 사무라이. 헤어 스타일까지 변한 것이 귀엽다

◀ 석화 몬스터 바질리스크. 이건 설마 가죽을 벗겨서 입는 것인가?

메르의 코스튬

TALES OF FANTASIA



◀ HP회복의 전문인 힐러

◀ 요리사. 무기는 설마 프라이팬?

◀ 버그베어. 의외로 몬스터의 가죽을 입고 있으니 애교가 넘친다. 데… 데지코?

GAMEBOY

Top Game Ranking

플레이스테이션/ 플레이스테이션 2 Top 10

1 파이날 판타지 9

RPG/스퀘어/7월 7일/7, 800엔



담당자 멘트

예상하던 결과…라고 밖에 할 수가 없습니다. 지난달에도 6개의 새로운 소프트가 순위권에 진입했지만 이번 달에는 또다시 7개의 신 타이틀이 대거 등장하면서 순위를 완전히 갈아치우고 말았습니다. 예약으로 200만장이 팔린 기대의 신작 FF9가 약속이나 한 듯 1위를 차지하고 마는군요. 새로이 등장한 2개의 실황 시리즈는 나란히 7, 8위에 랭크되는 호조를 보이고 있습니다.
특히 「실황 월드 사커 2000」을 기다리다 못한 팬들의 관심이 「J리그 실황 위닝 일레븐」으로 모아진 것도 주목할 만 하군요. 「철권 태그 토너먼트」의 순위권 행진도 언제까지 계속될지 궁금합니다. DQ의 등장까지 FF가 1위를 마크할 수 있을지 두고보도록 하지요.

2 슈퍼로봇대전α



S · RPG/반프레스토/5월 25일/6, 800엔

3 철권 태그 토너먼트

PS2/격투액션/남코/3월 31일/6, 800엔

4 스캔들

PS2/아루도라/SCEI/6월 29일/6, 800엔

5 페르소나 2 -벌-

RPG/아틀러스/6월 29일/6, 800엔

6 댄스 댄스 레볼루션 3rd Mix

음악게임/코나미/6월 1일/오픈 프라이스

7 실황 파워풀 프로야구 7

PS2/스포츠/코나미/7월 6일/오픈 프라이스

8 J리그 실황 위닝 일레븐 2000

스포츠/코나미/6월 29일/오픈 프라이스

9 비시바시 스페셜 3 스텝챔프

버라이어티/코나미/6월 29일/5, 800엔

10 미스터 드릴러

퍼즐/남코/6월 29일/4, 800엔

드림캐스트 Top 10

1 젯 셋 라디오

액션/세가/6월 29일/5, 800엔



담당자 멘트

스크린 샷 공개 때부터 DC 유저들의 집중을 한 몸에 받은 「젯 셋 라디오」가 명쾌한 조작감과 독특한 게임 분위기로 발매와 동시에 1위에 랭크되었습니다. 지난 달 1위를 차지한 사쿠라대전은 순위가 3계단 하락하긴 했지만 여전히 높은 인기를 자랑하고 있군요.
이번 달 DC 순위에서 가장 눈에 띄는 것은 「바이오해저드 코드 베로니카」, 「크레이지 택시」, 「셴무」의 순위 재진입니다. 시간이 지나 소프트가 시중에 많이 유입되서 일까요, 게임 자체의 완성도가 높은 것일까요.
어쨌든 DC에 이렇게 뒤늦게 할 수 있는 소프트들이 존재한다는 것은 반가운 사실임에 틀림없습니다.

2 스트리트 파이터 3 3rd 스트라이크



대전액션/캡콤/6월 29일/5, 800엔

3 바이오해저드 코드 베로니카

어드벤처/캡콤/2월 3일/5, 800엔

4 사쿠라 대전

어드벤처/세가/5월 25일/4, 800엔

5 수도고 배틀 2

레이싱/겐키/6월 22일/5, 800엔

6 크레이지 택시

레이싱/세가/1월 27일/5, 800엔

7 파워스톤 2

액션/캡콤/4월 27일/5, 800엔

8 로도스도 전기

RPG/각천서점/6월 29일/6, 800엔

9 셴무

프리/세가/12월 24일/6, 800엔

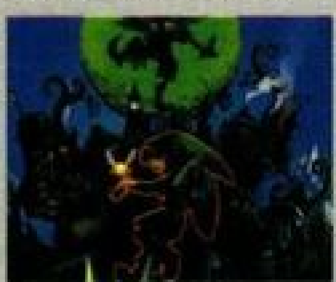
10 데드 오어 얼라이브 2

대전액션/테크모/3월 16일/38, 99＄

닌텐도64/ GB Top 10

1 젤다의 전설 -무쥬라의 가면-

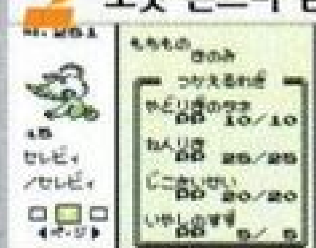
액션RPG/닌텐도/4월 27일/5, 800엔



담당자 멘트

대작다운 면모를 보여주고 있는 무쥬라의 가면입니다. 팬들을 기다리게 한 만큼의 재미는 보장한다고 하겠습니다.
「포켓몬스터 금 · 은」이 갑자기 순위 상승을 한 것은 이제 슬슬 국내에서도 세레비를 구하려는 사람들이 생겼다는 것일까요.
국내에서는 구할 수 없는 251번째 포켓몬을 원하는 사람들은 서둘러 출국 준비를 하시는 게 좋겠습니다. 새로이 등장한 「익사이트 바이크 64」는 올드 팬들의 반응에 힘입어 8위에 랭크인 하였습니다. 하지만 길게 머물 수 있을지는 미지수이군요. 마리오 시리즈 2개가 한꺼번에 등장할 다음 달 순위가 벌써부터 기대가 됩니다.

2 포켓 몬스터 금 · 은



GB/RPG/닌텐도/99년 11월 23일/4, 800엔

3 실황 파워풀 프로야구 2000

스포츠/코나미/4월 29일/7, 800엔

4 메탈기어 고스트 바벨

GB/액션/코나미/4월 27일/4, 500엔

5 별의 카비 64

액션/닌텐도/3월 24일/6, 800엔

6 파워 프로군 포켓 2

GB/ETC/코나미/3월 30일/4, 500엔

7 미스터 드릴러

GB/퍼즐/남코/6월 29일/3, 800엔

8 익사이트 바이크 64

레이싱/닌텐도/6월 23일/6, 800엔

9 동키콩 64

액션/닌텐도/99년 12월 10일/7, 800엔

10 오우거 배틀 64

S · RPG/퀘스트/99년 7월 14일/7, 800엔

: 지난달과 동일 : 새로 순위 진입 : 지난달보다 내려감 : 지난달보다 올라감

■ 통계기간: 2000년 7월 1일 ~ 7월 25일
■ 조사 방법: 게임파워 00년 8월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%), 미국 · 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

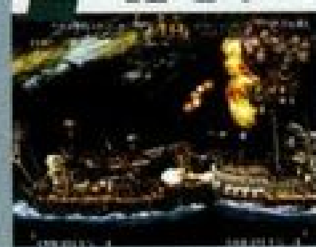
아케이드 Top 10

1 PUMP IT UP O.B.G
음악게임/안다미로



담당자 멘트
게이머가 아닌 사람들도 발을 대보는 덕분에 펌프의 순위에는 전혀 변동이 없군요. 슬슬 보급이 확산되기 시작한 「메탈 슬러그 3」도 변화 없습니다. '심심할 때 한 번' 부담 없이 즐길 수 있는 「철권 태그 토너먼트」와 「사일런트 스코프」도 알게 모르게 순위가 상승해 있는 것을 알 수 있습니다. 음악게임의 지배하라 해도 좋을 정도의 아케이드에서 잘 선전해 주고 있습니다.
하지만 아케이드의 기대작으로 주목받던 「길티기어 젝스」가 낮은 보급률로 인하여 4계단 추락한 것은 가슴이 아프군요.

2 메탈 슬러그 3
액션/SNK



3 철권 태그 토너먼트
대전액션/남코

4 사일런트 스코프
슈팅/코나미

5 드럼매니아 2nd MIX
음악게임/코나미

6 EZ2DJ 스페셜
음악게임/어뮤즈월드

7 댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX
음악게임/코나미

8 길티기어 젝스
대전액션/사미

9 삼바 DE 아미고
음악게임/세가

10 킹 오브 파이터즈 99
대전액션/SNK

기대 소프트 Top 10

1 드래곤 퀘스트 7
PS/RPG/에닉스/8월 26일/6,800엔



담당자 멘트
FF9가 발매되자마자 DQ7이 1위로 올라갔습니다. 하지만 그 뒤를 따르는 2위에서 6위의 타이틀들이 하나같이 굵직한 타이틀 뿐이라 DQ발매 이후에 어떤 게임이 최고의 기대를 모을지는 예측하기 어렵습니다.
하지만 이번 달은 발매일이 닥쳐온 「그랜디아 2」에 팬들의 관심이 집중되어 있는 듯한 모습입니다.
다음 달에는 어떠한 순위 변동이 있을지 기대해 보도록 하지요. N64 소프트가 3개가 순위에 올라있는 것도 오래간만이군요.

2 그랜디아 2
DC/RPG/게임아츠/8월 9일/5,800엔



3 바이오해저드 0(제로)
N64/어드벤처/캡콤/미정/미정

4 캡콤 VS SNK
ARC/대전액션/캡콤

5 파이날 판타지 X
PS2/RPG/스퀘어/2001년/미정

6 메탈기어 솔리드 2 -SUNS OF LIBERTY-
PS2/액션/코나미/2001년/미정

7 테일즈 오브 이터니아
PS/RPG/남코/2000년/미정

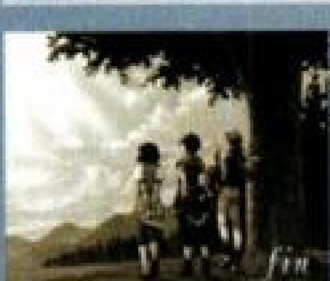
8 마리오 스토리
N64/RPG/닌텐도/8월 11일/6,800엔

9 이상한 던전 풍래의 시렌 2 -귀신습격! 시렌성!-
N64/RPG/춘소프트/9월 27일/6,800엔

10 사쿠라 대전 3 -파리는 불타고 있는가-
DC/어드벤처/세가/가을/미정

프리 랭킹 - 일본 동인계 선호 게임 BESt 10 - Top 10

1 환상수호전 시리즈



담당자 멘트
약간 다른 시각에서 바라본 게임의 세계에서는 어떤 게임이 인기일까? 라는 취지에서 마련한, 국내 사정과는 맞지 않는 것을 알면서도 마련한 이번 달 프리 랭킹은 일본 동인들이 선호하는 게임 랭킹입니다. 보시다시피 이 게임 순위는 국내 사정은 물론 일본 국내에서 게이머들이 선정하는 일반적인 게임 랭킹과도 전혀 다른 순위를 보여주고 있습니다. 무엇보다 1위 타이틀이 전통의 FF도 DQ도 아닌 「환상수호전」이라는 점부터 보는 이들을 경악케하고 있습니다. 또한 국내에서는 인지도가 10% 미만에 가까운 「안젤리크」나 「유구환상곡」등의 게임이 당당히 10위권 내에 랭크되어 있는 점도 아주 생소한 점이라 할 수 있습니다. 게임이라는 문화가 게임만을 주로 하는 사람들이 아닌 사람들이 볼 때에는 통념과는 전혀 다르게 보여질 수도 있다는 것을 단적으로 보여주는 랭킹이라고 생각합니다. 이 랭킹을 보고 계실지도 모르는 우리나라의 동인분들은 어떤 감상이 드셨는지요?

2 파이날 판타지 시리즈



3 안젤리크 시리즈

4 여신전생 시리즈

5 동경마인학원 검풍첩

6 킹 오브 파이터즈 시리즈

7 파이어 엠블렘 시리즈

8 사쿠라대전 시리즈

9 유구환상곡 시리즈

10 두근두근 메모리얼 시리즈

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

파워 나침반

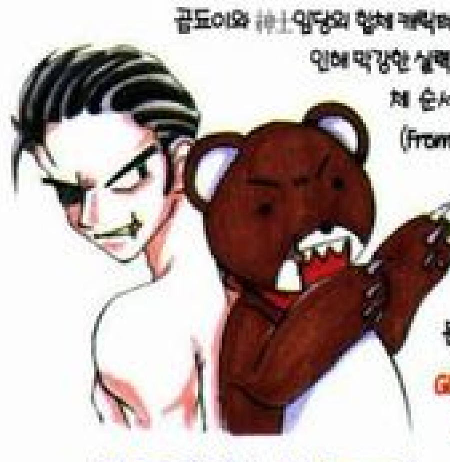


등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열 한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입 여부'가 아닌 '플레이 여부'. 리뷰에 붙어 있는 强占란에는 그 리뷰어가 느끼는 게임 최대의 장점을 한 마디로 서술하여 게임의 장점을 한 눈에 파악할 수 있도록 하였다. 개인적으로 2개월 내에 발매된 게임 중 하나를 평가하는 프리 리뷰는 말 그대로 개인적인 평가이기 때문에 점수는 따로 부과하지 않는다. 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

바야흐로 휴가철로 접어들면서 게임들이 말 그대로 쏟아지기 시작했다. 기대 신작 1위에서 내려올 줄을 모르던 「파이널 판타지 9」의 발매를 시작으로 장르 구분 없이 골고루 신작들이 발매되어 우리의 주머니를 위협하고 있다. 재미있는 게임을 많이 즐기는 것도 좋지만 소비에 신중해져야 하는 방학 시즌이니 만큼, 가장 하고 싶은 것을 우선적으로 구입하도록.

[점수와 그에 따른 구입추천도]

10 지갑에서 나가는 소프트 정가와 그것을 구하러 돌아다니는 노력조차 아깝지 않다. 절대 구입하도록.
9 망설이지 말고 구입하자. 후회할 일은 거의 없을 것이다.
8 흠잡을 데 없는 게임이지만 개인적인 차이가 반영될 수 있다.
7 보통 이상은 된다. 적어도 사흘 이상 당신을 즐겁게 할 것이다.
6 예의상 플레이해주는 것은 나쁘지 않다.
5 구입을 하기 전에 빌려서 플레이해보고 구입을 심사숙고 할 것.
4 이미 당신이 가지고 있는 게임들이 이 소프트보다 재미있을 것이다.
3 다른 사람의 플레이담을 듣는 것만으로도 충분하다.
2 소프트 이름을 들은 것만으로 충분하다. 그나마 오래 기억하지 않아도 좋다.
1 이 작품이 발매된 날은 공포의 대왕이 강림한 날과도 같다.
0 이 소프트의 존재자체를 모르고 지나쳐주기 바란다.



곰됴이와 紳士임당의 합체 캐릭터. 곰됴이와 紳士임당이 파이널 퓨전으로 인해 막강한 실력을 자랑하는 게임 마스터로 변신한다. 합체 순서를 바꿈으로서 紳士됴이로 변신한다(From 슈퍼로봇대전 알파 용호왕&호룡왕). 곰됴임당 상태에서는 철권을 잘하며, 紳士됴이 상태에서는 드럼매니아 초고수로 변신한다. 가끔 서로 위쪽에 합체하겠다고 싸우는 것이 큰 문제점….

GO, GO, GO! : 격투액션, 재밌는 거
Speciality : 철권, 드럼매니아

곰됴이당/ 紳士됴이



졸작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 다 즐기는 올 라운드 게이머. 가끔씩 실수로 졸작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 있다(하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 경우가 더 많다). 한 게임에 구애되지 않는다고 해서 '떠돌이'라는 이름이 붙여졌다. 최근에는 물밀 듯이 밀려오는 음악 게임의 열풍을 걱정하며 과거로의 회귀를 주도하며 고전 게임에 심취해 있다.

GO, GO, GO! : 레이싱 게임, 정통RPG
Speciality: 데이토나 USA, 드래곤 퀘스트 5, 엘리베이터 액션

떠돌이



맨패와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. 「폭넓은 게임 생활」보다는 「좁고 깊은 게임 생활」을 선호하는 타입으로 날이 갈수록 폭이 좁아지고 있다. 많은 사람들이 '당연히'라고 말하는 대작 타이틀을 '어째서?'라고 반문하며 걷어 차버리는 비정함도 지니고 있다. 같은 게임을 여러번 플레이하여 게임을 하지 않고도 머리 속에서 장면들을 그려내며 안정을 취하는 특이한 휴식법에 심취해있다. 의외로 귀여운 캐릭터를 매우 좋아한다.

GO, GO, GO! : 어드벤쳐, 퍼즐
Speciality: 유구환상곡 시리즈, FF5,

防塵



언제부턴가부터 게임을 분석적으로 플레이하는 눈을 가지게 된 올드 타입 게이머. 사운드 소스와 그래픽 라이브러리의 나열인 게임을 너무 많이 봐왔기에 일어난 현상이라고 변명해본다. 그 때문인지 본인에게 재미를 느끼게 해주는 게임을 만났을 때는, 경외감을 표하며 게임에 빠져들곤 하는데…. 감정의 상태에 따라 플레이 할 게임을 찾아 나서기도 한다. 그가 주는 점수는 절대적인 것이 아니라서, 지난달의 10점이 이번 달의 8점보다 못한 경우도 있는 것이다. 사회적 현상을 떠나 그것은, 어디까지나 개인적 점수랄까.

GO, GO, GO! : 액션, 시뮬 RPG, 어드벤쳐
speciality: 에스프레이드, VF3, FF8, 다이사이드 3

원고마스터 K

A. 스캔들

PS2/소니/아루도라/6월 29일



· 强占! 서비스 요소가 뛰어나다(紳士됴이)

이미 플스 때부터 잘 알려진 아루도라 시리즈. 어차피 게임의 기본적인 구성은 다르지도 않았고 고화질의 DVD영상만이 본인을 놀라게 했다. 라고는 해도 사실 타임어택이라는 요소는 추가되었다. 선택지에 돌출하는 초시계. 일본어를 모르는 사람은 이 째깍째깍거리는 소리를 듣는 순간 손이 얼어버릴지도 모른다. 어쨌든 그보다 눈에 띄는 부분은 클리어에 따른 서비스 요소(…와! 드럼매니아 플레이 곡인 SPRING을 부른 밴드, 히스테릭 블루가 엔딩곡을 불렀다는 것. 꺄아, 멋져♥). 게임에 쓰인 음악들을 듣거나 원화를 보여주는 등 엔간한 애니메이션보다도 더 치밀한 서비스가 상당히 감동적이다. 이것이 바로 모사에서 떠들고 실천은 하지 않던 고객감동이라는 것이 아닌가? 유일한 문제는 스캔들의 애니메이션 장르를 별로 좋아하지 않는다면 그야말로 아무짝에 쓸모없고 돈만 아까운 소프트이다. 그래도 일본어 학습(중급 이상)에는 약간 도움이 될지도 모른다.

· 强占! 본격적인 아루도라

그저 단순하게 생각한다면 한편의 드라마를 보고 있는 듯한 느낌밖에 들지 않는다. 하지만 패드를 통해 느껴지는 진동에서부터 스토리의 긴장감까지 모두 게임에 몰입하기에 충분한 요소들이다. 특히 평소에는 강압적인 진행이 아닌 자연스러운 분기로 이루어지지만 위급상황이나 중요한 분기에서는 시간제한을 두었다는 것 역시 게임에 몰입할 수밖에 없도록 하기 위함이라고 생각된다.

DVD의 위력 또한 정말 대단했다. 전작들의 애니의 경우 조금 화질이 떨어진다는 느낌을 지울 수 없었는데 스캔들은 정말 깨끗한 고화질의 애니메이션이었다. 하지만 단점이라면 스토리의 진행이 어처구니없게 전개되는 부분도 있으며 엔딩에 따른 결말이 비상식적인 부분이 있어 시나리오에서 약간의 빈틈이 생긴다는 것. 게임의 퀄리티와 완성도는 가히 최고라고 할 수 있다.

· 强占! 정말로 감상하는 재미가 있다

가장 두드러진 단점은 주인공 사키의 성우 타카노 우라라가 아무래도 캐릭터의 분위기와 그다지 맞아떨어지지 않는다는 점이다. 아루도라 특유의 단점인 엔딩을 모두 보아도 100%가 되지 않아 노가다 필수라는 항목도 그다지 개선되지 않았다(물론 100%를 만들기가 이전 작품들처럼 어렵지는 않다).

하지만 자기 마음대로 주무를 수 있는 화면 구성과 방대한 양의 세이브 공간, 리플레이 모드에서의 편집 기능 증대 등의 플러스 요소로 인하여 흡사 '개인 맞춤 애니메이션'을 보고 있는 듯한 느낌을 받는다. 소유하고 있다라는 느낌을 가장 확실하게 전해주는 명작. PS2가 있다면 꼭 하나 가지고 있을 만하다.

· 强占! 직접 즐기는 수많은 경로의 이야기와 높은 영상수준

처음 보는 순간부터 DVD의 MPEG2압축 방식의 영상에 놀랄 수밖에 없었다. 여느 극장판 애니메이션의 DVD버전 퀄리티의 영상을 게임 중에 볼 수 있다고 생각하면 좋겠다. 아루도라 시리즈의 특징이라면 역시 수없이 뻗은 분기의 이야기들이 플레이어가 납득할 만큼 치밀하게 이어져 있다는 것이다. 단지 달성률을 채우기 위해서가 아니라, 사건의 인과를 보며 즐길 수 있는 것도 특징. 히로인 중심의 이야기라 왠지 본능적으로 관심이 갔지만, 게임을 진행하는 과정에서 수없이 함께 죽어가며(?) 몰입할 수 있어서 좋았다. 다만 개인적으로는 주인공 사키에게서 허스키한 목소리를 기대하지는 않았기에 아쉬움으로 남는다. 이래저래 말은 많았지만 PS2이기에 가능한 게임이므로 기기를 가지고 있다면 반드시 구해서 해볼 것을 권한다(이 소프트를 위해 PS2를 구입해도 후회는 없을 듯. 다만 100%달성 뒤는 책임 못진다).

B. 파이널 판타지 9

PS/스퀘어/RPG/7월 7일



· 强占! 창문 넘어 어렴풋이 생각나는…(곰됴이당)

FF7과 FF8에서 가장 맘에 안 들었던 것은 전설의 '겐지의 갑옷' 이라든지 '엑스칼리버' 등의 무기가 등장하지 않는다는 것(물론 몇몇 장비들은 개념은 틀려도 이름 정도는 등장하고, 엑스칼리버는 FF8에서 소환수가 쓰긴 한다)이었다. FF9를 처음 플레이하면서 눈에 띄는 것은 무기 이름들의 회귀. 4·5·6편에서 유명한 무기들이 대부분 등장하고, 특히 FF7과 FF8에서 아예 흔적조차 없어졌던 방어구들이 등장하는 것들이 가장 마음에 든다. RPG의 큰 재미 중 하나인 아이템 찾기, 특히 강한 무기와 방어구를 찾아 장비하기 등이 살아났기 때문. 이외에도 크리스탈이나 4인 파티의 부활도 눈에 띈다. 귀여운 SD 캐릭터가 돌아왔다는 것도 상당한 장점(FF8의 캐릭터들도 맘에 들긴 하지만). 그러나 중요한 것은 과거의 영광만을 쫓고 있는 것이 아닌가라는 것이다. 그 평가는 게임을 해본 게이머들의 몫이라고 본다.

· 强占! 온고지신의 성공!?

크리스탈, 4인 파티 시스템, AP의 존재 그밖에 요소들에서 옛것의 향수를 느낄 수 있다. 물론 변하지 않은 것은 아니다. 세계관을 비롯한 기본 배경 등은 파판 시리즈에서 볼 수 있듯 전작들과 연속성은 없는 새로운 것들이다. 하지만 꼭 옛것으로 돌아갔다고 해서 작품을 잘 만들었다라고 평가를 내리기는 힘들다. 7에서부터 단점으로 지적되었던 ATB 게이지의 오류는 역시 변하지 않았으며 억지로 엔카운트률을 늘여 게임을 빨리 클리어하고자 하는 플레이어를 지루하게 만든 것 등에서 100% 만족을 주지 못한다는 것. 하지만 게임 밸런스만큼은 정말로 잘 다듬어져 있다. 억지로 레벨 노가다를 할 필요가 없어졌다.(물론 AP를 올리기 위해서라면 노가다는 필요하다. 하지만 스토리 진행에 의해 필요한 노가다가 없는 말) 항간에서는 파판9에서 소환수를 쓰지 않고 클리어한 사람이 나올 정도이니 말다했다(…). 처음부터 Feel을 느낄 수 있는 그런 게임이 오랜만에 나와준 것 같다.

· 强占! 종합적으로 주는 재미

짚고 넘어갈 단점을 세 가지만 꼽자면 첫 번째로 FF7 이후 여전히 고쳐지지 않은 액티브 배틀 시스템. 마법의 발동 시간을 고려하지 않고 하염없이 흘러가는 ATB 게이지 덕분에 고유의 캐릭터 속도는 첫 번째 턴을 제외하면 의미가 없다. 두 번째로는 전투와 드라마 부분의 배분에 실패. 드라마만 계속 전개되거나 전투만 계속 전개되는 지루한 부분이 존재한다는 것이다. 세 번째로는 주인공이 특별히 없다고 그래놓고서는 지탄과 가넷이 CG 무비의 대부분을 차지하고 있다는 편파적 진행. 여기까지만 읽으면 꽤나 혹독하게도 평가했지만 이것 빼고는 재미 좋은 게임이다. 특히 미려하고 웅장한 CG무비나 어빌리티 제도의 도입, 합리적 노가다 시스템(?), 곳곳에 숨겨진 요소들 덕분에 오랜 시간 붙잡아도 재미가 줄지 않는 게임이 되었다. 2번 클리어는 FF8 보다 덜 지루할 듯. 어쨌든 재미있다. 하자. 아니 하라.

· 强占! 높은 제작 수준의 성숙된 RPG

게임의 분위기에 익숙하지 않아서인지 어딘가 3자의 입장에서 한다는 기분이 강하게 왔다. 캐릭터가 각각 직업을 가지고 있다는 점이나 그 구성은 지극히 FF스러운 파티를 이룰 수 있게 하였으나, 어빌리티의 습득이 직업이 아닌 자신의 무기에서 온다는 점이 새로웠다. 그래픽이나 음악적으로 장대한 모험을 알리는 듯 한, 그런 특별히 임팩트 있는 장면은 없었다. 하지만 이번 작품 역시 꾸준히 감성적인 무언가를 채워주다가 터뜨리는 그런 이야기의 전개가 메마른 가슴을 적셨다고나 할까. 시스템이나 아이템, 몬스터, 마법 등의 데이터 베이스를 무리하게 늘리려 하지 않고 게임에의 몰입과 진행을 위해 희생한 그런 완숙미가 느껴진다. 다만 불만이라면 스토리 진행 덕에 어디 한곳에 머무르며 지낼 수 있는 장소가 없다는 점. 게임 시스템만을 활용하여 놀 수 있는 것에 한정을 받는다는 점은 아쉽다(본인의 플레이 방법에 문제가 있는 것일지도). 하지만 너무나도 성숙된 작품.

C. 미스터 드릴러

PS · DC · GB/남코/퍼즐/6월 22일



· 强占! 마감을 잊을 정도의 강력한 중독성(곰됴이당)

이 게임을 구한 것은 지난 호 마감 무렵. 마감 원고를 산더미(?)처럼 남기고 있는 상태에서 모두들 이 게임을 하느라고 일을 안하고 몰입해 있었다. 미스터 드릴러는 5분이면 규칙을 알아낼 정도로 간단하지만 그렇다고 심오하지 않은 것은 아니다. 반사신경만으로 진행할 때도 있지만 깊은 사고를 요구할 때도 있다. 귀여운 캐릭터를 보며 즐겁게 플레이하긴 하지만 하다보면 떨어지는 블록의 공포감에 잔뜩 긴장하게 된다. 잠깐 기분을 전환하려 플레이를 시작해도 파 내려가다 보면 시간 가는 줄 모르게 된다. 이처럼 미스터 드릴러는 게임의 기본적인 조건을 충족시키고 있는 잘 만든 게임이다. 스토리가 길고 복잡, 시스템을 익히는데 한나절은 플레이해야 마스터할 수 있는 RPG나 전략시뮬에 지친 게이머라면 꼭 한번 해보길 권한다. 이런 좋은 게임을 혼자서밖에 즐길 수 없다는 점에서 -1.

· 强占! 끝없는 재미

간단한 룰과 간단한 조작으로 충분히 재미를 느끼게 만들 수 있다는 걸 보여주는 작품. 특히 이 게임이 주는 공포감(?)은 거의 극에 달했다. 사람에게 있어 가장 공포감을 느끼게 만드는 것은 첫째, 고층에서 떨어지는 것. 둘째 높은 위치에서 떨어지는 물건을 보는 것인데, 미스터 드릴러에서 느낄 수 있는 공포감은 바로 높은 위치에서 떨어지는 블록으로 스스무군이 압사되는 것에서 나온다.
그리고 스릴이 넘치게 만드는 두번째 요인은 바로 공기. 스스무는 등에(물론 설정상으로) 공기백을 메고 땅속으로 들어간다. 이 공기는 지하로 내려갈수록 빨리 없어지며 이를 충당하기 위해서는 중간에 나타나는 AIR아이템을 획득해야 하는데 이 과정이 정말 스릴넘친다. 블록과 함께 둘러싸인 AIR는 스스무에게 반드시 필요한 것이지만 얻기 위해서는 목숨을 걸고 블록 사이를 빠져나가야 하기 때문이다. 여름을 잊게 만든 작품이라 높은 점수를 주고 싶다.

· 强占! 도전욕을 자극하는 게임 구성

전혀 심오하지 않은 듯한 느낌이 들지만 결과적으로는 순간적인 깊은 사고 없이는 도저히 진행이 힘든 게임이 되어버렸다(긍정적 의미). 아무 생각 없는 사람부터 퍼즐 게임 매니아까지 전 유저 층을 커버할 수 있는 놀라운 게임성을 보여주는 미스터 드릴러. 계산적인 플레이어도, 저돌적인 플레이어도 나름대로의 스타일과 작전을 지니고 게임을 해나갈 수가 있어 '난 머리쓰는 거 약해'라며 하지도 않고 포기하기에는 너무나 아까운 게임성을 지니고 있다. 게다가 2000미터부터 존재하는 보너스 게임 비슷한 500미터 구간은 사람들에게 희망과 의욕을 제공함으로서 계속해서 도전케 만드는 역할을 하고 있다. 여기까지 생각해낸 남코에게 경의를 표하며 다음의 점수를 부과. 주인공 호리 스스무의 이름의 의미는 파 나간다는 의미.

· 强占! 직접 뚫고 내려가는 쾌감의 퍼즐

간만에 접해보는 새로운 느낌의 퍼즐 게임이다. 귀여운 캐릭터와 블록의 색도 좋지만, 본질적인 땅을 판다는 느낌이 좋아서 자꾸만 손이 가게 된다. 처음에는 여유 있지만 갈수록 죄어오는 산소와 혼란되는 판단력 그리고 시간과의 전쟁이 긴장감을 더해준다.
역시 결정적으로 마음에 드는 것은 요즘 감각에 맞게 전체적인 디자인이 깔끔하다는 것에 있다.
DC와 PS, GB용이 모두 출시되어있으니 한번쯤 구해서 해보자.
아케이드와는 달리 가정용만의 트라이얼도 많이 준비되어 혼자 하기도 좋다. 하지만 역시 아쉬운 점이라면 대전이 안된다는 점. 다음 작품에서는 추가되었으면 하고 희망해본다.

D. 수도고 배틀 2

DC/세가/겐키/6월 29일



· 强占! 미니카 보너스(紳士됴이)

레이싱 자체만 놓고 보면 조작감의 패배로 인하여 필연적으로 다른 차세대기의 레이싱과 비교될 수밖에 없다. 원래 레이싱을 좋아하지 않는 사람에게는 그렇게 어필할 수 없는 게임임에도 분명하고 더욱이 수도고 배틀 1을 하지 않은 사람은 아예 이름도 모르고 지나갈 수도 있는 게임이다.
허나 이 게임만의 매력은 바로 '배틀'에 있다. 튠업과 배틀, 그리고 자동차 수집이 긴밀하게 연결(긴밀한가…?)되어 있어 셋 중 하나에 열을 올리는 사람이라면 반드시 3가지 요소를 전부 경험해야 한다는 점이 게임에 몰입할 수 있도록 도와주며, 화면의 영상 또한 지금까지 등장한 여느 레이싱 게임에 뒤지지 않는 수준을 보여준다. 재미는 확실히 살아있는 게임인 것은 분명하다.
소프트에 끼워서 주는 미니카가 의외로 사람의 마음을 끈다.

· 强占! 질리도록 하는 재미

수도 고속도로가 배경인 것은 전작과 마찬가지다. 하지만 처음부터 이 고속도로를 전부 다닐 수 없다는 제한이 게임을 즐겨야만 하는 이유가 된다. 그리고 등장하는 차들의 수가 짜증날 정도로 많은데다가 돈을 바르면 바를수록 괴물이 나온다는 이상한 법칙에 의해 좋은 차를 사기 전에 반드시 개조를 하게 만든다. 초반의 재미는 강한 적을 물리친다는 것에 있지만(얼마나 강하냐면 한번 추월당하면 따라잡을 수 없을 정도임. 말로 설명 불가능) 게임 진행이 후반이 되면 적들이 그다지 어렵게 느껴지지 않는다라는 단점이 쉽게 노출된다. 게다가 게임상에 중요한 버그가 있는데 적 차량과 대결할 때 만약 주어진 길이 아닌 곳으로 들어가면 무조건(이기고 있던 지고 있던 간에) 드로우가 되어 버린다는 것. 하지만 게임 속 연출이나 스피드만큼은 여태 게임에서 느껴보지 못한 그런 것들로 후한 점수를 준다.

· 强占! 루프형 레이싱에 질린 당신을 위하여

배경이 야간의 도시라는 점에 착안한 레이싱 코스 하나만으로 높은 점수를 주고 싶은 게임이다. …라고는 하지만 정작 모든 차를 모으기에는 말도 안되는 조건들이 너무도 많아서 어느 정도 이상은 하다가 포기하는 경우가 대부분이다. 하지만 도시와 코스의 야경과 화면 전체가 반짝반짝 빛나는 광원 처리에는 칭찬을 아끼지 않을 수 없다. 하는 것보다 보는 쪽이 조금 더 즐겁다. 코스에서 가장 마음에 드는 것은 소위 뺑뺑이라고 하는 루프형 코스가 아니라는 점이다. 흡사 크루진 USA를 보는 듯한 길고 긴 코스를 달리는 기분은 달리는 것만으로도 상쾌하다. 조작감이 그다지 좋은 편은 아니라서 높은 점수는 주지 못하겠다.

· 强占! 전작에는 없는 한없이 긴 직선 코스에서의 속도감

DC초기에 전작을 즐긴 사람이라면 대단히 기대했을만한 소프트. 하지만 코스와 라이벌이 늘어났다고는 해도 게임의 방식은 전작과 대동소이하다. 초반부에는 전작과 같은 코스에 같은 라이벌들과 배틀을 한다는 점에서는 어찌 보면 이게 아니다 싶기도 했다. 하지만 좀 더 섬세한 튜닝이 가능해졌고 조작계의 편의도 늘어났으며, 차량의 모델링 또한 대단히 정교해졌다. 라이벌이 먼저 배틀을 신청해오거나 플레이어의 조건에 따라 타 지역에서 원정을 오는 등의 이벤트도 많이 준비되어있다. 하지만 역시 전작과 상당히 비슷하지만 어딘가 오묘한 공방전이 빠진 듯 하여 많은 아쉬움이 남는 작품. 전작을 해보지 못한 사람에게는 신선하게 다가올 수도 있다. 여전히 레이싱에 '대전'이라는 요소가 들어간 도전정신과 수집욕을 불러일으키는 게임임에는 틀림없다. 게이머의 의견을 십분 수렴한 게임이라는 점을 높이 살 수 있다. 국내에서는 네트워크 대전이 불가능하여, 2인 대전을 없앤 제작 의도를 느낄 수 없다는 점도 아쉽다.

파워 나침반

E. 실황 파워풀 프로야구 7
PS2/코나미/스포츠/7월 6일



F. 젯 셋 라디오
DC/세가/액션/6월 29일





MIDIST

한마디로 말하면 연출을 즐기는 게이머. 연출을 중시한다고 해도 그저 화려한 것만을 바라는 것이 아니라, 제한된 폭을 얼마나 극복했는가, 남들의 생각이 미치지 못하는 부분까지 미묘하게 표현했는가에 많은 점수를 주며 그 게임에 빠져 버린다. 예를 들어 남들은 전혀 신비롭게 생각하지 않는 실황 투수의 와인드업을 보며 박장대소…, 최근엔 실황 시리즈에서 헤어나지 못하고 있다..

GO, GO, GO!: 2D전반, 음악게임, 스포츠 게임
Speciality: FF4, 실황 시리즈

E. ·强占! 이제까지의 어떤 육성 시뮬레이션보다 불타는 석세스 모드!

모든 것이 3D(심지어는 핀치시 투수 머리 위에 뜨는 별까지도…)라는 것과 스트라이크존이 한없이 높아진 바람에 처음에는 너무나 당황했으나 적응에는 그렇게 긴 시간이 걸리지 않는다. 듀얼쇼크의 아날로그 스틱이 N64의 것에 비해 다소 헐렁한 조작감을 보이는 탓에 N64용만큼 섬세한 타격이 힘들다는 단점은 있으나, 정들면 고향이라 안 했는가! 우리가 남이가? …바로 앞의 말은 못본척 해주길…. 초호화 스탭의 열연으로 벌어지는 스펙터클한 석세스 모드는 이 게임의 백미! 이 석세스 모드 때문에 防衛은 철야하고, Dr. M은 PS2 구입을 앞당길 예정이며, 월급 쪼개모아 구입한 PS2가 DVD 플레이어에서 게임기로 참다운 모습을 찾게 되었다. 덕분에 N64용 2000은 조용히 사무실에서 자리를 감췄다.

F. ·强占! 경범죄를 군사무기로 다스리는 지긋한 나이의 이자와를 감상 가능

툰 렌더링의 발전 형태라고 메이커가 자랑스럽게 내세우는 '만화 DIMENSION'이 놀라움과 참신함을 가져다준다. 게임의 기본적인 조작 및 내용은 무척 단순함에도 불구하고 그래픽 측면과 분위기가 상당히 게임을 업그레이드시키는 느낌이다. 단 DC 아날로그 스틱이 그렇게 좋은 조작감을 제공하지 못하는 점이 다소 아쉬움으로 남는다. N64용 아날로그 스틱이었다면 게임이 좀더 편하지 않았을까 하는 생각도 해보지만…, 가끔 알 수 없는 곳을 비춰주고 있는 카메라 앵글을 L 트리거로 교정해야하는 번거로움이나, 말도 안되는 저속으로 그라인드를 지속하는 캐릭터들 등은 수정이 필요하지 않을까? 한 스테이지가 좀 더 넓은 맵에 여러 가지 구조물이 있었으면 더 좋았지 않았을까 싶다. 1의 단점을 보완하고 스피드감을 좀 더 높인 2가 나오기를 기대해본다.



Dr. M

천천히 생각하면서 즐길 수 있는 전략 시뮬과 정통 RPG를 즐긴다. 그렇다고 순간적인 빠른 판단과 손동작을 요구하는 게임을 못하는 것도 아니다. 보통 게임 안의 요소를 데이터화하여, 분석하듯이 게임을 플레이하는 철저한 게임스타일을 추구한다.

GO, GO, GO!: 시뮬레이션, 격투액션
Speciality: 어드밴스드 대전략, 버추어 파이터 3 TB

E. ·强占! 스포츠 게임계의 데이터 킹!

실황 파워풀 프로야구를 한마디로 표현하자면 바로 '가장 완성도가 높은 야구 게임'이라는 것이다. 2인 대전 플레이를 할 때 투수와 타자간의 신경전은 바로 플레이어에게도 이어져 머리 꼭대기에서는 연기가 스물스물 나올 정도이다. 그만큼 현실감이 있다는 말이다.

Dr. M이 게임 중에서 중요시하는 항목은 바로 데이터이다. 실황 7의 경우 본 리뷰어를 환장하게 만들 정도로 완벽한 데이터 시스템을 자랑한다. 게임에서 사용되는 데이터는 데이터끼리의 유기적인 조화가 매우 중요하다. 즉, '이 데이터가 왜, 어떻게 들어갔지?' 라는 물음이 없어야 좋은 게임이라는 말을 들을 수 있다. 그러나 컨트롤러 특성상 N64에 비해 미세한 조작이 불가능한 점에서 약간의 마이너스 포인트를 주고 싶다. 그리고 참고 사항으로 스트라이크존의 변화에 대해서, 가로축으로는 그 폭이 줄었으며, 세로축으로는 많이 늘어난 느낌이고, 스트라이크 존 자체의 위치도 약간 위로 올라간 느낌이다.

F. ·强占! 개성 만점의 스트레스 팍 받아 게임

「젯 셋 라디오」를 한마디로 말하자면… 개성이 똘똘 뭉친 게임이라고 말하고 싶다. 만화영화를 보는 듯한 그래픽과 힙합류의 음악이 조화를 이루어 상당한 몰입도를 자랑한다.

조작 자체는 간단하지만 게임 전체로 보면 난이도가 꽤 높고, 익숙해지려면 상당한 스트레스를 감당해야 한다. 그래피티라고 하는 아이디어도 멋지기 때문에 액션을 좋아하는 게이머들은 즐겁게 플레이할 수 있을 것이다.



나치스

게임의 겉모습만을 가지고 섣불리 판단해버리는 실수를 저지르기도 한다. 하지만 나중에 직접 플레이를 하면서 재미를 느끼는 경우가 많기 때문에 결과적으로는 남들보다 한 걸음 이상 뒤처진 플레이를 하게 된다. 대전 격투, RPG 종류의 게임과 심각성이 덜한 시뮬레이션 게임을 주로 하고 있다. 한편, 플레이해온 게임 중에서 연애물이 꽤 큰 비중을 차지하고 있다는 것으로서 이 게이머의 성향을 쉽게 점쳐볼 수도 있다…. 여전히 독일 본토와는 직접적인 관계가 없지만 독일 국적을 가진 게임 캐릭터에는 애착을 갖기 위해 노력 중.

GO, GO, GO! : 대전 격투, RPG, 간단한 시뮬레이션
Speciality: 스트리트 파이터 시리즈, 두근두근 메모리얼

E. ·强占! PS2에 와서도 변함없이 귀여운 캐릭터

드디어 PS2에까지 등장한 파워풀 프로야구. 시리즈를 걸쳐오면서 조금이라도 꾸준히 변하는 모습을 보여주었지만 이번 시리즈에서는 그러한 모습이 더욱 드러난다. 우선 폴리곤으로 만들어진 캐릭터들. 하지만 폴리곤이라고 해서 예전의 그 귀여운 모습들이 사라진 것은 아니다. 오히려 예전보다 더 섬세한 캐릭터들의 행동 묘사가 가능해졌기에 더욱 실감이 난다. 게임 모드에 있어서는 그렇게 다른 점은 없지만 석세스 모드가 상당히 재미있다는 점이 눈에 띈다. 각 구단에 따라 그 진행 스토리에 변화가 있기 때문에 보다 다양한 방법으로 캐릭터를 육성할 수 있게 됐다. 그리고 도중에 얻을 수 있는 아이템들을 각 연습들과 조합시킴으로써 보통 때와는 다른 특훈을 할 수 있다. 그 외에도 다양한 부분에서 발전된 모습을 보이는 석세스 모드는 따로 떼어놓고 봐도 플레이 가치가 있을 정도.

F. ·强占! 분위기 만점의 캐릭터 및 음악

롤러 스케이트를 타고 거리 구석구석에 스프레이를 칠하고 다닌다는 색다른 내용의 게임. 그 내용만큼이나 특이한 캐릭터들과 게임 내내 라디오에서 울려 퍼지는 음악이 이 게임의 전반적인 분위기를 자아내고 있다. 캐릭터가 롤러 스케이트를 타면서 취할 수 있는 행동의 패턴은 여러 가지. 그렇다고 해서 조작이 너무 조잡하다거나 어려운 점은 별로 느낄 수 없다. 다만 높은 기술을 취하려면 수시로 스피드를 내야 하는데 그것이 약간 번거롭다. 그리고 게임을 잠시 멈추면 자신과 목표의 위치를 알 수 있는 미니 맵이 등장하는데 이것을 플레이 중에 항상 볼 수 있게 해놓았더라면 더 좋았을 듯 싶다. 그 외에 약간은 긴 로딩 시간 중에도 계속 음악을 들을 수 있어서 별로 지루한 감이 들지 않는다는 점이 마음에 든다.



Keichan

싫어하는 장르가 아니라면 어떤 게임이라도 금방 해보고 남 못지 않게 빠르고 쉽게 적응하는 타입. 그러나 일정 수준에 도달하면 그 이상 실력이 잘 올라가지 않는다는 큰 문제를 안고 있다. 예전부터 PC로 멀티플레이어 게임을 선호해 온 터라 AI를 상대하며 혼자 하는 게임보다는 사랑과 모험이 있고 웃음이 있는(…) 2인 이상이 같이 뛩구는 게임을 좋아한다.

GO, GO, GO! : 음악게임, 축구게임, 액션
speciality: Ez2Dj, 버추어 스트라이커 시리즈, 타임 크라이시스

E. ·强占! 같은 게임이면서도 전혀 다른 게임

PS2로 발매된 실황 파워풀 프로야구 7은 전작들과 같으면서도 다른 게임이다. 일단 가장 큰 변화점이라면 전작까지의 2D 디스플레이 방식을 풀 폴리곤으로 교체하여 60프레임의 디스플레이에 의한 부드러운 동작과 많이 추가된 선수들의 다양한 모션이 아닐까 싶다. 다만 2D에서만 느낄 수 있는 아기자기함이 없어졌다고 할까…. 개인적으로 SD 캐릭터류는 차라리 풀 폴리곤보다 2D방식이 낫다고 생각. 그리고 페넌트 레이스가 6명까지 플레이 가능하게 되었지만 드라마틱 페넌트 레이스가 없어져버렸다. 전작에서의 구단에 입단하기 전의 스토리에 중점을 두었던 석세스 모드도 이번엔 플레이어가 구단에 입단하는 것을 결정해 들어가고 구단별로 차이가 있는 스토리 등의 변화가 있다. 그리고 놀라운 점은 로딩이 거의 없다는 것. 그런데 조성민과 정민철 선수는 어디에….

F. ·强占! 대리 만족! 인라인 스케이트를 직접 타는 듯한 쾌감

이 게임이 발매되기 몇 달 전에 이 게임의 동영상을 접해보고는 「이거 게임인가? 디지털 애니 아냐?」라고 생각해버리고 말았었는데, 이런, 정말 게임으로 나와버렸잖아. 조잡하지 않은 깔끔한 그래픽과 화려한 스케이팅 기술들이 인라인 스케이트를 잘 모르는 사람들도 이 게임에 푹 빠지게끔 한다. 개성있는 캐릭터들 중 하나를 골라 스프레이로 팀 로고를 새기는 「그래피티」라는 것으로 영역표시(?)를 해 나가는 것이 게임의 목적. 그래피티의 로고는 자신이 직접 제작할 수도 있다. 혹시 '영화처럼 건물과 건물 사이를 뛰어다니고 싶다'던가 '육교 난간 위를 달리고 싶다'라는 생각을 해 본 적이 있다면(…)이 게임은 당신을 위한 것이다. 하지만 인라인 스케이트로 이런 짓을 실제로 할 생각은 하지 마시라. 게임을 시작하기 전에 「이런 짓 실제로 하면 법에 접촉되며 매우 혼나게 돼」라며 겁준다. 게임을 시작하면 무장 특공대와 탱크까지 나와서 진압해대니 여기서는 겁먹어줘야 될 듯.

FREE REVIEW

G. 버추어 테니스

DC · ARC/세가/스포츠/가동중



9

· 强占! 집단으로 즐기기에 집단으로 즐겁다

국내 오락실의 경우 4인용을 제대로 즐길 수 없다는 것이 가슴아픈 일이 아닐 수 없다. 두 개의 버튼과 방향 레버만으로 다양하게 연출되는 다양한 샷이 즐거울 따름이다.
2인 1조로 팀을 만들어 드림매치를. 게다가 각종 타이틀(점심값 내기, 음료수 사기) 등을 펼치면 끊임 없이 불타오르고 지갑은 자꾸 얇아져간다. 간단한 조작, 또 화려하지는 않지만 거의 실제와 같은 그래픽 등이 테니스를 한번도 접해보지 못한 인간에게까지도 배움의 의지를 안겨준다. 게다가 L, R 트리거를 사용하지 않기 때문에 버추얼 온과 크레이지 택시에 망가져버린 드캐 패드로도 플레이 가능하다는 것도 가슴 뿌듯한 장점.

8

· 强占! 내기를 좋아하는 게이머라면 이 게임으로 용돈을…

먼저 그래픽 부분을 살펴보면 정말 깔끔하다는 말밖에 나오지 않는다. 특히 네트와 라인에 그려진 줄이 위화감없이 표현된 것은 DC의 그래픽 능력을 보여주는 것이라 할 수 있다. 그래픽 부분에는 10점 만점을 주고 싶다. 다만 아쉬운 것은 사운드 부분인데 테니스 게임이라는 특성상 그럴 수도 있지만 너무 단조롭다. 따라서 사운드 부분은 6점.
버추어 테니스를 확실하게 즐기고 싶다면 4인용을 꼭 한번 플레이해보라고 권하고 싶다. 복식의 경우 팀플레이가 매우 중요하기 때문에 두 사람 사이의 우정을 올릴 수 있을 것이다. 버튼배열도 간단하고(두개의 버튼 사용) 움직임도 부드럽기 때문에 DC 패드에서도 뛰어난 조작감을 맛볼 수 있다. 그러나 패드보다는 스틱이 힘이 덜 들어가기 때문에 오랜 동안 즐길 경우라면 스틱 쪽이 좋을 것이다.

9

· 强占! 캐릭터의 부드러운 움직임

세가의 버추어 스포츠 시리즈 중의 하나. 그러나 이 버추어 테니스는 다른 시리즈들보다 조작이 쉬우면서 굉장한 재미를 느낄 수 있는 게임이었다. 테니스의 규칙을 제외하고서는 날아오는 공을 쳐내는 것이 거의 조작의 전부이니 처음 접하는 사람이라도 금방 익숙해 질 수 있다. 그렇다고 해서 끝없이 단순한 게임은 아니다. 좀 더 능숙해지기 위해서는 공의 각도 및 쳐내야 할 타이밍 등을 잘 계산하면서 플레이해야 하기 때문. 그래픽 및 연출에 있어서는 실제 경기를 보고 있는 듯한 느낌을 받을 만큼 뛰어나다. 특히 다른 시리즈에서와 생동감 넘치는 인물의 묘사가 뛰어나다. 그 외에는 오락실에서는 즐길 수 없었던 4인용 복식 게임이 가능하다는 점이 눈에 띈다. 여기서는 단식 게임에서는 느낄 수 없는 재미와 긴장감 및 팀 플레이의 묘미가 듬뿍 담겨져 있기 때문에 패드와 인원 수만 갖춰진다면 꼭 플레이 해보길 바란다.

10

· 强占! 복잡하지 않은 조작, 스피디한 전개

「달려가서 공 근처에서 버튼을 누른다」라는 패미컴 시절 테니스 게임의 시스템을 그대로 채용하면서도 화려한 그래픽과 세계 일류급 테니스 선수들의 사실적인 동작에 전혀 단조롭다는 느낌이 들지 않는 게임. 아케이드에 나왔을 땐 왠지 어려울 듯 해서 손대지 않았었는데, DC로 나온 버추어 테니스를 플레이해 봄으로써 '괜히 쫄았었군' 이라는 것을 알게 되었다. 조작이 세계에서 2번째로 단순하고, 공이 날아오는 타이밍에 정확히 맞춰 버튼을 누르지 않아도 어느 정도는 커버가 된다. 버튼을 조금 미리 누르면 선수가 동작을 느리고 크게 하며 공이 선수 바로 앞에 왔을 때 누르면 막바로 받아넘기는, 그런 식이다. 하지만 조작이 단순하다고 해서 게임 플레이까지 단순한가? 그렇지 않다. 복식 플레이서엔 팀워이 얼마나 잘 맞느냐가 승패에 직결된다. 게다가 잠시라도 어엉- 하고 넋을 놓다간 포지션이 바뀐지도 모르고 버벅대다가 혼나는 일이 생길 만큼 스피디한 전개가 그저 단순한 조작으로 인한 단순한 게임이 아니라는 걸 입증한다. 역시나 4인(음료수 내기) 플레이는 뒹굴뒹굴 잇하하하 재미 만점.



● 비시바시 스페셜 3 스텝챔프

PS/코나미/버라이어티/6월 29일

대작 폭풍에 밀려 많은 사람들이 모르고 지나치는 수작이다. 즐겁게, 온 가족이, 웃으며, 화내며, 처절하게, 혹은 아름답게 즐길 수 있는 게임. 어머니께 아부하느라 '다이어트용' 이라며 두장씩이나 사온 장판이 이 소프트로 인해 비로소 빛을 발하게 된다. 코나미는 전용콘 발매를 밥먹듯 하지만, 이미 구입한 전용콘을 황당하고도 절묘하게 이용하게 하는 아이디어 집단이기도 하다. 그리고 보니 이 게임은 3인용…. 제대로 즐기려면 장판을 하나 더 구입해야하는군…무서운 코나미. 각 미니게임이 어떤 룰을 가지고 있는가만 확실히 익혀둔 뒤에 가족과 함께 플레이하자. 그리고 용감하고도 끊임없이 아랫집 사람들 잠 못자도록 뛰어보자.



● 스트리트 파이터 III 3rd 스트라이크 Fight For The Future

DC/캡콤/대전액션/6월 29일

우려먹기…스트리트 파이터 또 나왔냐? 라는 소리를 매번 듣고 있는 스트리트 파이터 시리즈의 최신작(이하 스파써드). 그러나 그런 소리를 하는 그대들은 류나 켄 등 매번 스트리트 파이터에 등장하는 캐릭터들만 하고 있지 않은가? 파동권·승룡권의 고전 수법으로 플레이를 하면서 지겹다고 하고 있지 않은가? 계속 나오는 지겨운 캐릭터들은 하지 말고 신 캐릭터들로만 플레이해 보라. 그래도 지겹다고? 블로킹을 마스터해 보라. 그래도 지겹다고? 그럼 가서 딴 게임으로 꿀러라(…). 기본적인 스파 시리즈의 모습을 띄고 있지만 '블로킹' 의 존재로 인해 확실히 게임성이 변화된 스파Ⅲ 시리즈의 최신작으로, 역시 중요한 것은 메뉴가 10페이지에 달하는 '시스템 디렉션'. 엄청난 수의 옵션을 조정하여 공중가드나 블로킹을 없애서 기존의 스파처럼 즐길 수도 있다든지 3개의 수퍼아츠를 모두 사용할 수 있다든지 수퍼콘솔을 필살기 ▶ 필살기로 할 수 있게 설정하는 등 가정용으로서의 장점을 살린 이식도 만점이다. 그러나 무엇보다 중요한 것은 30대의 노처녀 춘리가 등장한다는 것!



● 룸메이트 노벨

DC/데이텀 폴리스타/비주얼 노벨/6월 22일

건전 동거를 테마로 많은 팬들을 확보한 바 있는 룸메이트의 비주얼 노벨 버전. 하지만 기본 컨셉만 동일할 뿐 캐릭터를 비롯한 게임 분위기까지 완전히 다르므로 굳이 룸메이트와 연관지어 생각할 것은 없다.
기본적으로 사토 유카라는 히로인을 무기로 한 게임으로 캐릭터의 매력이 게임 전반을 지배하고 있다. 실제로 게임 내에서도 유카라는 여성을 놓고 볼 때에는 여러 가지 단점이 눈에 띄며 그것마저도 캐릭터의 매력에 가려 보이지 않는 사람이 아니라면 별로 재미를 찾을 수가 없을 것이다. 비주얼 노벨이라는 장르를 달고 있으면서도 감동이나 반전이 별로 보이지 않기 때문이다. 게다가 무슨 생각에서인지 이 게임에서 가장 중요한 유카가 주인공을 찾아온 이유를 매뉴얼에 떡하니 공개해 버리는 참극이 벌어져서 게임을 사서 매뉴얼을 본 사람들은 절대로 반전이란 것을 느낄 수 없다. 히로인을 처음 보고 '이 여자 뭐 이리 이쁘냐?' 라는 생각이 들지 않는다면 그다지 추천하고픈 게임은 아니지만 그 반대라면 눈에 뭐가 씌였다라는 기분을 몸으로 느낄 수 있을 것이다.



● 퀘스트 포 페임

ARC/남코/음악 게임/발매중

PS에서 아케이드로 역이식된 퀘스트 포 페임. 거대한 외형이 기타와 드럼(스네어)파트가 하나로 통합되어있는 특이한 형태. 우선 게임의 진행 방식은 PS와 다를바 없지만 스테이지를 클리어하려면 일정 조건을 맞춰야 한다는 것이다. 기타 피킹의 감도도 좋으며 드럼의 느낌도 좋은 편. 하지만 전체적인 난이도가 아주 어렵다. 다른 음악게임과는 다르게 노트에 의한 것이 아닌 리듬에 의한 것이라 우선 음감이 절대적으로 필요하다. 게다가 판정도 아주 미묘해서(광센서로 이루어져 있다) 피킹시 조심할 필요가 있다. 'Born to be wild' 를 한번 듣고 나면 이 게임의 묘미를 쉽게 알 수 있다. 전반적인 완성도는 좋은 편이지만 국내에서 쉽게 인기 끌 타입의 게임은 아닌 듯 싶다.



● 페르소나 2 -벌-

PS/아틀라스/RPG/6월 29일

항간에서는 「페르소나 2 -죄-」에 이은 후편이 될 것인지의 여부에 의견이 많았던 작품. 결국은 '벌' 이라는 부제를 달고 이렇게 등장하게 되었다. 스토리 면에서는 전작과 연계되는 구성을 보여주고 있으나 단순한 형식으로 이어져 있는 것은 아니다. 따라서 심오하면서도 색다른 재미를 다분히 느낄 수 있다. 시스템이나 그래픽 면에서는 이전과 거의 똑같기 때문에 전작을 해본 사람이라면 거의 무리 없이 플레이할 수 있다. 하지만 처음에 하는 사람이라면 익숙해지는데 약간 시간이 걸릴 듯. 하지만 이 게임의 묘미 중에 하나인 '페르소나' 와 '악마와의 대화' 에는 꼭 익숙해져야 한다. 특히 그 두 가지는 '타롯 카드' 에 의해서 긴밀하게 연결되어 있기도 하다. '페르소나' 를 소환하는데 있어서는 '타롯 카드' 가 꼭 필요하며, 카드를 얻을 수 있는 주 소재가 바로 악마들이기 때문이다. 또한 뭐도는 소문을 현실로 만드는 '소문' 시스템도 빠트릴 수 없는 요소이다. 이 밖에도 게임 진행과는 직접적인 관련이 없는 잔재미 적인 요소들이 많이 준비되어 있기 때문에 오래 즐길 수 있는 게임이 될 것이다. 마지막으로 이 시리즈의 팬이라면 '오마케 CD(CD 2장)' 을 꼭 감상하길.

올 여름은 게임이다!

Game Life In Summer Vacation

7월 여름이면 방학이 찾아오고, 방학은 많은 학생 게이머들에게 있어 황금기다.
이 시기를 놓치지 않고 섬나라의 게임 제작사들은 우리의 게이머들을 위해 수많은 게임들을 쏟아낸다.
하지만 우리에게 주어진 방학 기간은 길어야 한달 반(대학생은 두달 남짓! 회사원은 회사 휴가 나름!)!
짧은 시간에 알찬 게임 생활을 위한 가이드 겸, 구매 가이드 겸, 겸사겸사 알찬 특집 기획을 마련하였다.



■ 여름에 게임을 할 조건

여름이면 반드시 찾아오는(그렇지 않은 사람들도 가끔은 존재한다) 휴가철, 휴가철이면 반드시 쏟아지는 재미있는 게임 소프트웨어들. 따라서 게이머들의 여름은 덥지만 즐겁다. 하지만 누구나 게임들을 전부 즐길 수 있는가? NO! 그렇지 않다. 학생들을 우선적으로 고려하여 7월 18일 기준(±이틀), 일선 초, 중, 고등학교들은 이미 방학이 시작되었을 것이고 이미 게임들은 발매되고 있는 중이다. 이중에서 여름에 게임을 향유할 수 있는 자들은 노력의 결실로 탄생된 선택받은 자들뿐이다! 무슨 노력이냐구? 초, 중, 고등학생들은 기말고사를 잘 쳐서 부모님의 눈치밥을 먹지 않을 수 있는 자(혹 잘 치지 못했어도 성적표 유기(내지는 위조)에 성공하면 같다고 생각한다), 대학생이라면 열심히 아르바이트를 하여 소프트를 구입할 자금을 마련한 자, 직장인이라면 과감하게 짧은 여름 휴가 기간을 상납할 각오가 되어 있는 자들은 보통 노력 없이는 절대로 탄생될 수 없는 자들이다. 당신이 혹 이중에 속하지 못한 자라면 당신은 불로소득자이거나 게임을 즐기고 있지 못한 자이거나 둘 중에 하나. 반성합시다. 반성합시다. 어쨌든 위와 같은 노력을 통하여 우리들은 여름 게임의 세계로 돌입할 준비가 되어 있다. 결코 짧지 않지만 그렇다고 절대 길지도 않은 여름 휴가철. 어떻게 하면 알찬 게임 생활을 즐길 수 있을지 여기에 약간의 지침서를 공개하도록 한다.

■ 혹시 아직 즐기지 못한 게임이 있다면?

새로운 게임을 플레이하는 것도 좋지만 아직 클리어하지 못한 게임이 있다면 지금 다시 돌아보는 것도 좋다. 만약 휴가철에 등장하는 게임들이 마음에 들지 않는다면 이 게임들을 즐겨보아도 좋을 수준의 작품들이며 여름에 등장하는 게임들을 모두 마치고 플레이해도 좋다.

슈퍼로봇대전 알파

• PS/5월 25일/반프레스토 • 파워 나침반 평균 점수 8.75

이미 발매되어있는 게임이지만 가치가 상당한 게임이라 필수로 클리어해야 할 게임이다. 방대한 스토리를 비교적 어색하지 않게 하나로 끼워 맞춘 가상한 노력을 보여주는 작품이다. 로딩도 그럭저럭 용서가 될만하기 때문에 부담없이 즐길 수 있을 것이다. 클리어 타임을 예상해본다면 각 계열이 따로 정해져 있고 또 분기에 따른 스토리 변화가 있기 때문에 모든 스토리를 즐겨보려면 플레이 타임이 기하급수적으로 올라갈 것이다. 분기에 관계없이 클리어를 요한다면 40~55시간 정도면 충분할 것이다(다만 전투를 전부 스킵해야된다는 비운이 따르지만…) 그렇지만 모든 숙련도를 올리기 위해서는 또 그만큼 소요시간이 증가하게 될 것이다. 대충의 계산을 해보자 리얼계와 슈퍼계를 둘다 클리어하는 시간은 80~100시간. 결국 4일밤을 새고 조금 더 하면 게임의 엔딩을 보는 것이 가능하다는 얘기(단 식사 없고, 휴식 없이).



여름 게임 계획표 모범 예제(어디까지나 예제)

7/1	7/6	7/10
젯 셋 라디오 올 클리어, 묵은 게임들 플레이하기	실황 파워풀 프로야구 7 석세스 선수 3명 만들기	파이널 판타지 9

젤다의 전설 -무쥬라의 가면-

• N64/4월 27일/닌텐도 • 파워 나침반 평균 점수 9



시리즈의 원류로만 따지면 상당한 고전에 속하는 닌텐도의 주력 RPG 시리즈. 3일간의 시간을 반복하며 여행하는 독특한 게임 구성과 치밀한 인간관계, 결점을 잡을 수 없는 깊은 스토리 구성으로 N64 유저들을 지금까지도 완벽하게 매료시킨 작품이다. 전작인 시간의 오카리나 때문에 좋은 인기를 얻었다고 하는 사람들도 있지만 전작의 그것과는 다른 즐거움을 선사하는 것이 무쥬라의 가면이다. 게임의 난이도는 그다지 낮은 편이 아닌 탓에 클리어 타임은 상당히 소요된다. 어림잡아도 대략 40시간 전후. 워낙에 진득하게 즐기기 좋은 탓에 아마도 이 정도의 시간은 전부 넘기기라 생각한다.

바이오해저드 코드 베로니카

• DC/2월 3일/캡콤 • 파워 나침반 평균 점수 8.4



「센무」가 주었던 영상 충격이 가시기도 전에 다시 한번 DC 유저들을 경악하게 만들었던 수작이다. 현재까지 발매된 바이오해저드 시리즈 중에서는 최신판으로 더욱 다양해진 무기와 보너스 미니 게임의 존재, 밸런스를 고려한 난이도 등, 바이오해저드 시리즈 중에서는 가장 좋은 퀄리티를 보여주고 있다. 클리어 타임은 그렇게 길지 않지만 가지고 있는 사람들도 아직까지 S랭크를 받지 못했다면 다시 꺼내서 해보아도 좋다. 실제로 논 시간은 꽤 짧았으나 엄청 길게 한 것 같은 느낌을 받는 것이 대부분으로 평균 7시간~5시간 정도의 게임 시간이 소요된다. 물론 S랭크를 받으려면 더욱 시간을 단축해야 할 것!

■ 여름 게임의 바다(또는 산으)로 피서 START!



▲ 나중에 욕을 할 지언정 할 때는 재미를 보장하는 FF9

위에서 말한 실제적 휴가 기간 7월 18일 이전에 이미 6월 22, 29일과 7월 6, 7일을 전후하여 수많은 대작들이 발매되어 있는 상태이다. 따라서 본격적 휴가 기간으로 돌입하기 이전에 이미 게임들을 충분히 맛본 사람들도 있을 것이라 생각된다. PS2에서는 「스캔들」, 「실황 파워풀 프로야구 7」의 반복적인 플레이가 가능한 게임들이 발매되었고 PS에서는 「페르소나 2 -벌-」, 「파이널 판타지 9」등의 굵직하고 긴 대작 RPG들이 포진해 있으며 DC로는 「젯 셋 라디오」, 「스트리트 파이터 3 3rd 스트라이크」등의 액션형 게임들이 눈에 띈다. 방학 기간에서는 빼 놓을 수 없는 중심이 되는 작품, 즉 길고 진득하게 붙잡을 수 있는 게임으로 가장 주목이 되는 것은 역시 「파이널 판타지 9」. FF 시리즈답게 기본적인 재미와 메인 스토리 이외의 잔재미 양쪽에서 모두 재미를 찾을 수 있어 클리어 후에 또 한다던가 저장해 놓은 세이브 데이터를 이용하여 여기 저기서 놀 수 있다는 데에서 소요되는 시간도 긴 데다가 말 그대로 두고두고 하기 매우 적절하기 때문에 PS를 소유하고 있다면 꼭 손에 쥐어보았으면 하는 작품이다.



▲ DC의 여름을 연 「젯 셋 라디오」

또한 DC에서 한껏 기대를 모았으며 지금 DC 최상한가에 있는「젯 셋 라디오」. 가만히 생각해보면 액션 전체로 보아도 액션 대작이라 불릴 만한(대전 액션은 제외) 작품이 없었던 것을 생각해볼 때에 굳이 만화 디멘션이라는 기법을 언급하지 않아도 충분히 인기를 끌만한 요소를 갖추고 있다. 2D 액션에 굶주린 유저들을 위한 스파 3rd 도 능히 여름 초반에 방안을 장악해 줄 게임성을 지니고 있다.

이 하드웨어는 지금이 구매 적기! -PSone-



현재로서 게임의 선택폭이 가장 넓은 하드는 역시 PS라는 것을 부정할 수는 없다. 하지만 이제서 PS를 구입하는 것은 약간 시대착오적인 감이 없지 않아 있다. 따라서 권할 수 있는 것이 PSone. 일단 구입이 주저될 정도로 높은 가격대가 아니라서 장만하기에 부담이 덜하고 휴대가 용이하다는 이점은 여름뿐만 아니라 겨울 휴가에도 적용될 수 있다. 아직 PS가 없는 사람은 PS-ONE을 사용할 것을 강력히 추천한다. 포켓스테이션과 함께 사용하면 더욱 좋다. 가격은 국내 유통가로 여유있게 잡으면 21만원 정도.

이 소프트는 해보자 -페르소나 2 벌-

• PS/아틀러스/6월 29일



독특한, 이라는 미사여구로는 표현할 수 없을 정도로 독특한 세계관과 캐릭터를 지니고, 그 분위기에서 풍기는 강렬한 카리스마로 맹신자들까지 만들어낸 여신전생 시리즈. 거기에 이문록이라는 이름을 달고 등장한 「페르소나」. 그리고 서장이었던 「죄」에 이어서 등장하는 후속타 「벌」(좀…영화광고성 멘트). 새로운 마수의 추가, 죄와는 같으면서도 다른 패러렐 월드, 그리고 그 두 개의 세계를 잇는 교차점의 존재. 설명 자체에서도 신비감이 넘친다. '식사 걸러' 나올은 죽이 걸리는 플레이 타임을 두려워하지 말고 이번 여름에는 오싹하도록 신비로운 페르소나의 세계에 녹아 들어가보자.

7월 하반기가 되면 슬슬 위에서 등장한 게임들은 졸업할 시기가 되어있을지도 모른다. 하지만 7월 말에서 8월 상반기에 이르는 기간에는 타이틀 발매기간이 27~8월 사이로 짧아 긴 게임을 플레이하고 있기에는 약간 시간이 부족한 느낌이 든다. 이 짧은 기간에 기염을 토하는 타이틀은 PS의 음악 게임들. 비트매니아 시리즈가 4th의 오랜 침묵을 깨고 베스트 히트, Dreams Come True가 등장하며 팝픈 뮤직도 애니송 믹스가 등장. 짧은 클리어 타임과 부담이 없는 게임 구성을 지닌 음악 게임의 특성이 충분히 발휘되어 막간을



▲ 연기가 길었던 만큼 기대도 큰 「센티멘탈 그래피티 2」

여름 게임 계획표 모범 예제(어디까지나 예제)

하는 기간	아르바이트 기간	페르소나 2 -벌- 끝장보기, 마리오 테니스하러 친구들 부르기
7/19	7/25	7/31

때문기 아주 적절한 시기에 등장해주는 셈이 된다. 또한 DC에서는 뒤질세라 길고 긴 연기를 거쳐서 「센티멘탈 그래피티 2」가 등장한다. 미소녀 게임의 강점인 '예쁜 캐릭터 일러스트'는 원화 그 느낌 그대로 살려줄 것이 매우 기대되고 있다. 또한 GB에서도 무려 4개의 특별 패키지를 동반하여 등장하는 「사쿠라대전 GB」가 발매된다. GB컬러의 상상을 뛰어넘는 표현 능력을 최대로 활용한, 원작에 부끄럽지 않은 그래픽과 예상치도 못했던 음성 지원이 팬들을 얼마나 달구어 줄지 기대가 되지 않을 수 없다.


▲ N64도 여름은 즐겁다. 진득히 즐길 수 있을 것

N64의 7월 하반기 타이틀은 「마리오 테니스」. 역대 마리오 시리즈 중 최대의 캐릭터 볼륨을 자랑하는 마리오 테니스는 N64의 강점으로 꼽히는 파티 플레이의 쾌감을 살림과 동시에 플레이 타임에 구애받지 않고 어느때이건 손이 갈 수 있다는 것이 강점이다.

이 소프트는 해보자 -스캔들-

• PS2/소니/6월 29일



애니메이션을 좋아하십니까, DVD의 미려한 영상을 좋아하십니까, 무엇을 망설이십니까. 아루도라 시리즈의 최신작으로서 PS2의 막강한 영상미를 한껏 살린 스캔들. 비록 한글 자막은 지원되지 않지만 보는 것 만으로도 배가 부르다라는 말이 있듯 구경만으로도 재미있을지도. PS2에서는 최초로 ALL 2D 그래픽이라는 점도 이채롭다. 플레이타임은 짧으면 3분, 길면 2시간.

이 하드웨어는 지금이 구매 적기 -PS2-



뛰어난 능력에도 불구하고 소프트 부재라는 악재로 인하여 한참동안 뜸했던 PS2. 하지만 6월 29일 「스캔들」이 발매되면서부터 「실황 파워풀 프로야구 7」이 일주일 정도 뒤에 발매되었다. 또한 8월에 가서는 굵직한 타이틀이 무려 8개나 포진하고 있으며 발매 타이틀의 증가 속도가 점점 빨라지고 있다는 것을 감안할 때 PS2를 마련하려면 늦어도 여름 중후반에 구입하는 것이 적당하다고 판단된다


▲ 발매 연기로 인하여 3만개의 초회 한정 메탈 플레이트를 마련한 「아머드 코어 2」



▲ 2000에서는 PS2의 실황 중계가 기대된다

8월에 등장하는 소프트들은 그야말로 정신이 없다. 가장 폭발적인 소프트들을 자랑하는 것은 뭐니뭐니해도 PS2. 발매일이 일주일 연기되어 발매되는 프롬소프트웨어의 「아머드 코어 2」는 메카닉 액션 팬들의 두말할 필요없는 최고의 기대작이다. 전작을 뛰어넘는 파츠의 수와 오버드 부스트와 익스텐션 파츠의 존재, 온도와 습도까지도 게임에 적용되는 세밀한 설정에 이르기까지 며칠 밤을 새어도 부족할 정도의 깊은 게임성으로 무장하고 있다. 더욱이 PS2에서 지금껏 쓰일 일이 없었던 i링크 케이블이 통신 대전 시스템에 의하여 드디어 사용되게 되었기에 앞으로 등장할 게임들의 통신 지원 여부에도 주목할 만하다. 또한 8월 3일은 실황 야구 시리즈보다 더 많은 대중적인 팬을 보유하고 있는 실황 축구 시리즈의 최신작 「실황 월드 사커 2000」이 발매되는 날이기도 하다. 이미 PS2로는 FIFA 2000이 발매되어 있기는 하지만 정작 축구 게임 팬들의 관심은 월드 사커 2000에 쏠려 있는 듯하다.


▲ AWGS의 개발 국가에는 실존 국가들이 등장하여 현실감이 높다

8월내로 발매일이 약간 모호하게 잡혀있긴 하지만 메카닉 팬들에게 어필할 또 하나의 작품이 있으니 바로 「건그리폰 블레이즈」. 새턴에서 DC로 등장하리라 모두들 예측했던 명작이 PS2로 등장하게 되었다는 것은 주지의 사실이다. 새턴 시절에는 「버추어 온」과 함께 아머드 코어와 대립 구도를 이루던 작품이지만 새턴 시절의 건그리폰은 무비 카드를 이용하여 볼 수 있었던 미려한 동영상이 매우 호평을 받았던 작품이었다. 박진감 넘치는 게임 본편과 더불어 얼마나 화려한 화면 구성을 보여줄지가 매우 기대되는 작품이다.



▲ G 제네레이션 F의 최대의 관심사는 로딩 시간의 단축

이 외에도 PS2 초기에 발매가 예정되어 있다가 8월 3일로 발매일이 예정되어 있는 액션 게임 「크로스 파이어」, 애니메이션으로도 유명한 「마술사 오펜」, 프론트 미션을 방불케 하는 전략 시뮬레이션 「벨벳 파일」, 코나미에서 PS2로는 처음 내놓은 RPG 게임 「라이젤리트」, 전통의 시뮬레이션의 명작 「삼국지 7」이 내정되어 있다. 「SD 건담 G 제네레이션 제로」에 이어 8월 3일, PS로 발매되는 「SD 건담 G 제네레이션 F」는 신 유니트와 오리지널 유닛의 추가와 신 시스템 '건담 파이트'를 추가, 더욱 방대한 스케일로 PS의 여름 한 가운데를 강타한다. 이때쯤 되면 PS 유저들의 7월 발매 타이틀은 대부분 클리어 된 상태일 것이기 때문에 붙잡고 늘어지기 딱 알맞은 타이밍에 발매되는 셈이다. 특히 유니트가 더욱 늘어났기 때문에 유닛 100% 개발, 무비 100%를 노리는 사람들에게 있어서는 기나긴 로딩과 더불어(아직 로딩이 긴지는 알 수 없지만 결코 짧지는 않을 것이다) 상당히 많은 시간을 앗아갈 것으로 보인다(하지만 그 시간들은 즐거울 것이다).


▲ 1의 판매량을 뛰어넘을 수 있을 것이라 기대되고 있다

「드래곤 퀘스트 7」이 휴가철이 끝나갈 때에 등장하기 때문에 8월 휴가철의 최대의 기대작RPG라 불릴 작품은 DC에서 만날 수 있다. 그 이름은 「그랜디아 2」. 이미 공개된 많은 스크린 샷과 일러스트로 팬들의 기대를 완전히 사로잡고 있는 그랜디아 2는 GD의 용량과 스토리의 방대함으로 살펴볼 때 적어도 팬들의 실망과 빈축은 사지 않을 것이라는 것이 일반적인 평이다. 철저히 스토리 중심 게임이었기에 잔재미에서 부족한 면이 있었던 전편과는 얼마나 다른 면모를 보여줄 지도 기대가 된다.

여름 게임 계획표 모범 예제(어디까지나 예제)

8/1 ~ 8/10	8/10 ~ 8/15
아머드 코어 2 예약해서 메탈 플레이트 타기. 그랜디아 2 엔딩에 도전	마리오 스토리 플레이 기간

8/1 8/10 8/15

이 하드웨어는 지금이 구매 적기 게임보이 컬러-



'컬러'를 강조하는 데에 주목할 것. 게임보이 컬러의 그래픽은 확실히 '멋지다'라고 말할 수있을 정도까지 올라왔다. 때문에 갑자기 미소녀 게임들도 활발이 발매되어 여름을 맞이하여 발매되는 것이 「사쿠라대전 GB」와 「러브히나(국내에서는 러브 인 러브라는 제목으로 알려져 있다)」. 게다가 전체적인 발매 소프트 수도 많아서 8월 한 달 동안 21개의 소프트가 발매될 예정이며 명작 RPG 「테일즈 오브 판타지아」와 「스타오션」의 속편도 발매 예정에 있다. GB를 한 번쯤 돌아보지 않고는 못배기겠다는 사람들은 여름을 놓치지 말고 구입을 해 두도록!

이 소프트는 해보자 -트와일라이트 신드롬 재회-

• PS/스파이크/7월 27일



올 여름에 발매되는 유일한 납량특집 게임(?). 트와일라이트 신드롬→문라이트 신드롬에서 이어지는 후속작으로 전형적인 사이코 호러 스타일의 게임. 높은 일본어 수준을 요구하지만 화면에서 보여주는 공포 효과가 매우 크다. 「클럭 타워」시리즈로 이미 공포 게임에서 높은 인지도를 보여주는 휴먼의 스텝들이 그대로 참여하므로 이상하게 공포 게임의 발매가 저조한 2000년에는 기대해도 좋을 듯한 소프트.

이 소프트는 해보자 -뱀파이어 크로니클-

• DC/캡콤/8월 10일



뱀파이어, 뱀파이어 헌터, 뱀파이어 세이버, 뱀파이어 헌터 2, 뱀파이어 세이버 2를 집대성한 소프트이다. 다섯 가지 게임과 각종 모드를 전부 골라서 할 수 있기 때문에 이것 한 장으로 뱀파이어 시리즈는 OK. 기판 수집할 필요 없이 GD 한 장으로 끝낼 수 있다는 것은 정말 매력이다. 대전 액션 팬, 뱀파이어 팬들은 필수 구입 사항이다.



▲ 고정 팬들만 생각해도 충분한 인기작

8월 11일에는 N64 유저들의 마지막 여름을 불사를 RPG 게임이 발매된다. 마리오 시리즈 최신작 「마리오 스토리」. 지금껏 등장한 마리오 시리즈의 3D 폴리곤 화면 구성을 과감하게 포기한 동화적 2D 화면과 마리오 시리즈다운 액션성의 가미, 그리고 제작사의 신뢰도 등을 바탕으로 온 가족의 게임 「마리오 테니스」는 안중에도 없는 사람들도 있을 것이다. N64의 남은 여름을 전부 여기에 쏟아 부어도 부족함이 없을 듯한 게임으로 기대를 모으고 있다.



DC에서 여름에 남은 최후의 작품들은 「사쿠라대전 2 -그대여 죽지마오-」와 「메탈맥스 와일드 아이즈」. 이 두 게임은 아직 '여름'이라는 발매 예정만 붙어있을 뿐 정확한 발매일은 아직 알 수 없다. 까딱 잘못하면 연기에도 이를 수 있으나 발매가 되어 준다면 절대로 놓칠 수 없는 비중있는 작품들. 「사쿠라대전」의 높은 이식도를 생각할 때 「사쿠라대전 2」 역시 만족스러운 작품이 될 것이 예측되며 고전 RPG로 꼽히는 SFC의 명작 게임 메탈맥스 역시 DC로 어떤 새로운 변신을 보여줄지도 궁금하지 않을 수 없다. 부디 여름에 발매되어 주었으면 하는 바람뿐.



▲ 과연 DC의 여름을 멋지게 마무리해줄 수 있을까?

이 소프트는 해보자 -데굴데굴 커비-

• GBC/닌텐도/8월 24일



이 게임에서 정말 특이할 만한 점은 조작 방법에 있다. 커비를 굴리는 데에 직접 게임기를 눕힌다는 것. 팩에 센서가 붙어있어 좌로, 우로 이리저리 게임기를 움직여 커비를 굴려야 한다. 조작 방법도 특이하고 그래픽도 수려하여 확실히 신선한 느낌을 줄 수 있는 게임이다. 휴대용 게임기라는 이점도 있으므로 가지고 다니면서 이리저리 굴려보자.

이 소프트는 해보자 -두근두근 메모리얼 Substories Dancing Summer Vacation-

• PS/코나미/8월 24일



우려먹기의 명가라 불리우는 코나미에서 선사하는 두근두근 메모리얼 시리즈의 최신작이다. 원작의 캐릭터가 등장하는 어드벤처 게임임은 이전의 드라마 시리즈와 변함없으며 클리어 타임이 의외로 짧은 것이 이 드라마 시리즈이기 때문에 발매일이 늦다고는 해도 즐기기에는 커다란 무리가 없을 것이다. 게다가 이번에는 지금까지의 드라마 시리즈 타입의 화면 구성에서 벗어나 원작의 화면 스타일을 그대로 사용하고 있어서 위화감이 훨씬 줄어들었다. DDR 미니게임도 볼거리. 놓치기는 약간 아까운 게임이다.



자, 8월도 다 지나고 이제는 아쉬운 여름을 떠나보내야 할 즈음. PS에는 가을을 맞이하기라도 하듯 현 기대 순위 당당 1위에 올라있는 「드래곤 퀘스트 7」이 발매되고야 만다. 기다림도 길었고, 그만큼 기대도 높았다. 이미 수많은 정보 공개로 인하여 게임에 대한 분위기는 충분히 유저들에게 전달된 DQ7. 여름의 게임 후유증을 천천히 DQ7로 해소하며 아쉽긴 하지만 우리의 여름을 떠나보내도록 하자. 다음 겨울을 기다리며….

여름 게임 계획표 모범 예제(어디까지나 예제)

못 했던 게임들 몰아서 플레이하기	방학 숙제 시도
8/23	개학(내지는 개강)

PS one™



PSone은 무엇인가?

2000년 7월 7일은 전세계의 주목을 받고 있는 「파이널판타지 9」의 발매일이었다. 하지만 이때 다른 한편에서는 엄청난 일이 벌어지고 있었는데…. 같은 7일에는 PS의 컴팩트형인 「PSone」이 발매된 것이다. 그렇다면 과연 PSone은 무엇이고 어떤 모습인지 자세히 알아보도록 하자.

전세계적으로 7,000만대. 일본 내에서만 5,500만대를 판매한 플레이스테이션. '한 가정에 플스 1대 꼴'이라는 말까지 나돌고 있을 정도로 없어서는 안될 하나의 가전제품으로 인정받고 있다. 하지만 SCEI는 그것에서 멈추지 않고 더 나은, 더 좋은 서비스를 위해 PS의 새로운 모습인 PSone을 발매하기에 이른다. 어떻게 보면 단순한 팬 서비스 차원이 될 수도 있지만 그것은 그렇지 않다. 철저한 그들의 생각을 통해 또 하나의 'PS신화'를 구축해 나가려는 의지인 것이다.

PSone의 최대 특징

사양만 봐도 알 수 있듯이 PSone에서 주목할만한 특징이라면 역시 크기일 것이다. 사실 발매당초부터 '포터블 PS'라는 별칭까지 붙었던 것으로 볼 때 외형의 사이즈가 작아지지 않았다면 이상하지 않을까? 그렇다면 PSone의 실제 크기는 얼마나 되는 것일까? 다음 사진을 통해 그 크기를 짐작해 보도록 하자.



◀ 금까지 하드웨어 크기와는 비교가 안됨을 알 수 있다.

PSone의 사양

다음 표는 PSone의 사양이다. 가장 눈에 띄는 것은 눈에 띄게 줄어든 외형치수와 무게이다. 그리고 특이할만한 사항이라면 7.5V의 어댑터가 사용된다는 것이다.



상품명	플레이스테이션 SCPH-100
표준가격	15,000엔
외형치수	193×38×144mm(폭/높이/길이)
질량	약550g
대응포맷	플레이스테이션 규격CD, 음악CD
발매일	2000년 7월 7일
입출력단자	컨트롤러 단자×2 메모리카드 삽입구×2 AV MULTI OUT (AV멀티출력)단자×1
전원	AC 100V 50/60 Hz DC IN7 . 5V
동봉	아날로그컨트롤러(DUALSHOCK)×1 AV케이블(영상/음성일체형)×1 AC어댑터×1

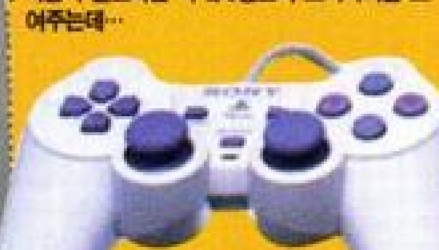
기존의 PS와는 어디가 틀린가?

그렇다면 기존의 PS와는 어디가 다른가? 물론 크기 차이가 가장 중요하겠지만 크기가 줄어든 것에는 다 이유가 있다. 우선 CD삽입구의 크기가 줄어들었으며 전체적인 두께가 2/3 정도로 줄어들었다. 디자인은 종전의 딱딱한 직선형에서 탈피한 유선형의 모습을 하고 있다. 이 덕분에 '작고 귀엽게 생겼다'라는 이미지가 한층 부각되었다. 게다가 조금 어두운 색인 쥐색 계열에서 하얀색의 깨끗한 이미지로 바뀌 깔끔한 인상을 준다는 특징이 있다.

전원의 On/Off와 리셋 버튼 그리고 시디롬 개폐 버튼으로 모두 세 개의 버튼을 사용하던 PS와는 달리 이번 PSone은 On/Off버튼과 리셋 버튼이 통합되었다. 리셋을 하고 싶다면 파워 버튼을 살짝 눌러주는 것으로 OK.

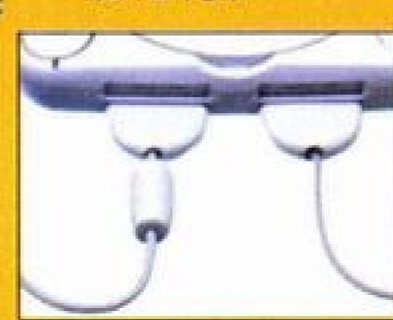


◀ 기존의 플스와는 약 2/3정도의 크기차이를 보여주는데…



▲ 패드의 모양도 변화했다. 패드에 PSone 마크가 보기 좋다

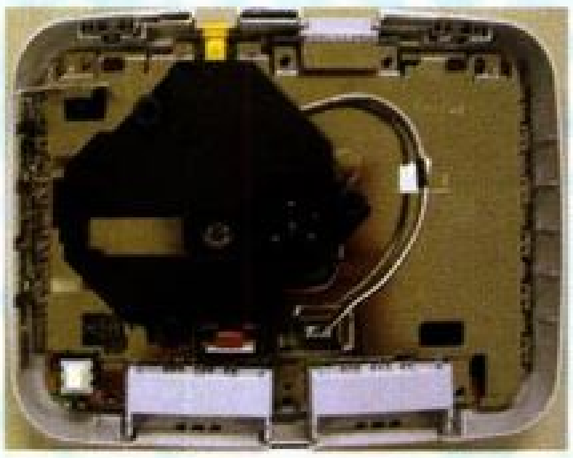




▲ 본체와의 접촉부가 부드러운 느낌으로

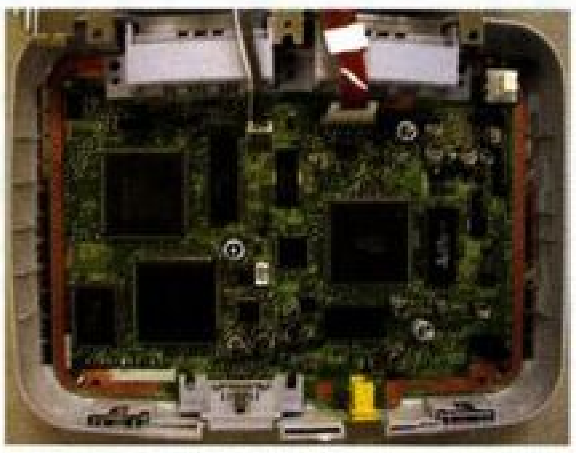


내부는 어떠한가?



◀ PSone 의 속을 보면 전원부가 없다는 것이 크기차이에 얼마나 기여했는지 알 수 있다

외형이 작다고 해서 꼭 내부까지 단순하라는 법은 없지 않은가? PSone은 겉보기와는 다르게 정밀하게 이루어져 있다. PS(SCPH-1000)와 PSone(SCPH-100)의 본체기판을 비교해보면 SONY의 뛰어난 기술력에 새삼 감탄할 것이다. 기판을 보면 우선 전원부가 없다는 것이 눈에 띨 것이다. PSone의 크기가 작아진 결정적인 이유라고도 할 수 있다.



렌즈부를 지탱하고 있는 커버를 열면 PSone을 구성하고 있는 칩들이 나온다(당연한가…). PS와 다른 점이라면 집적회로의 수가 많다는 것.

브라우저 기능의 변신

PSone의 변경점은 외형뿐만이 아니다. CD-ROM, 메모리카드를 관리하는 브라우저 또한 업그레이드되었다. PS의 경우 파란 배경을 기반으로 브라우저가 떴지만 PSone의 경우는 어쩐지 PS2의 브라우저와 비슷하다는 느낌을 받을 수 있다.







▲ 왼쪽부터 차례로 PS2, PS, PSone의 브라우저 화면

메모리카드 관리자는 디자인은 조금 변경되었지만 기본적인 시스템은 변하지 않았다. 아쉽게도 메모리 파일 복사 시간에는 변화가 없다.



▲ PS의 메모리카드 관리자



▲ PSone의 메모리카드 관리자

CD플레이어 기능의 확장



▲ PS의 CD플레이어, 그저 플레이만 가능한 단순한 플레이어의 기능뿐이었지만…



▲ PSone에서는 음장 효과를 고를 수 있게 업그레이드되었다만…

PSone의 CD플레이어 기능은 PS에서는 상상조차 못할 것들로 꾸며져있다. 4개의 음장 효과가 새롭게 첨가되었는데 'DOME', 'HALL', 'CHURCH', 'STUDIO' 가 바로 그것이다. 이것으로 취향대로 음악을 들을 수 있게 되었으며 PSone으로 조금은 갖춰진 음향 시스템을 구축해볼 수도 있게 되었다.

정말 휴대용으로!?

SONY에서 내세운 또 하나의 전략은 PSone를 휴대하기 편하게 만든다는 것이다. PSone이 휴대가 가능해진 까닭을 차근차근 살펴보자.

무게

사양표를 봐도 알 수 있듯이 PSone의 무게는 정말 가볍다. 약 550g의 무게라면 웬만한 CD플레이어의 무게와도 흡사할 것이다.

특제 디스플레이



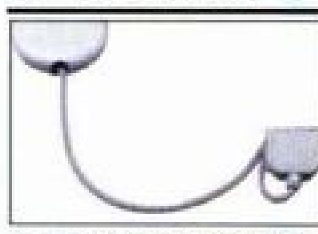
▲ 이것이 액정의 모습이다. 아직은 프로토 타입이기 때문에 실제 모습이 이렇게 생겼다고 말하기는 어렵다

PSone의 휴대성을 극대화시켜줄 전용의 액정 디스플레이. SONY는 약 4인치 크기에 TFT 액정 모니터를 내년 봄에 발매할 것이라고 공개했다. 지금까지 공개된 정보는 헤드폰 단자가 디스플레이 자체에 포함되어 있으며 별도의 전원이 필요 없이 PSone의 전원을 같이 사용한다는 것 정도이다.



▲ 부착한 사진의 모습

휴대폰과 연결할 수 있는 케이블



▲ 새로운 PS의 방향성을 제시해 줄지도 모른다

금년 겨울에 발매할 예정인 전용 통신 케이블은 휴대전화에 연결하여 인터넷 기능을 사용할 수 있도록 해주는 주변기기이다. 아쉽게도 일본에서만 해당되는 사항이겠지만 네트웍을 통한 데이터 다운로드와 메모리카드 데이터 다운로드 서비스를 제공할 예정이다. 휴대폰 연결 케이블의 경우 호환성을 위해 PSone뿐만 아니라 PS와 PS2에서도 사용 가능하다는 특징을 가지고 있다. 이미 SCEI는 네트웍 관련 회사와 함께 '모바일 네트웍'를 지원할 시스템을 구축중에 있다. 하지만 '다운로드 서비스' 외에 어떤 서비스를 제공할 것인가에 대한 정보는 공개되지 않은 상태.

전용 키보드 발매의 가능성

정확히 말하자면 SCEI는 아직 전용 키보드 발매에 대한 발표를 하지 않았다. 하지만 쿠다라기 켄 사장은 '키보드가 필요한 게임을 물색해 그것과 함께 동시 발매하는 방향으로 생각중입니다'이라고 밝혔다. 하지만 전용 키보드가 발매되면 단순히 게임만을 위해 사용될리 없다. 인터넷 기능에 있어서도 키보드는 필수아이템

PSone은 SCEI의 안전보장

PS2가 발매된 지금 왜 그들은 PSone을 발매한 것일까? 누구나 한번쯤 궁금해할만한 문제이다. 이에 대하여 생각해보면 PS2가 발매된 지금 시점에서 아직까지 주목할만한 매출을 올리지 못했다. 한마디로 말하자면 SCEI의 주된 수입원은 아직도 '플레이스테이션'이라는 것이다. 그렇다. 그들은 아직까지 PS를 포기하지 않는 것이다. 전세계적으로 7,000만개나 팔려있고 지금도 상당량의 게임들이 제작되고 있는 '플레이스테이션'을 포기한다는 것은 생각조차하기 힘든 일. 게다가 그동안 힘들여 쌓아놓은 SCEI의 이미지가 한순간에 무너지는 것과 같은 것이다. 결국 SCEI는 PSone을 발매함으로써 'PS와 관련된 사업을 지속적으로 전개할 것이다' 라는 것을 시사함과 동시에 은근슬쩍 '그러니 계속해서 게임을 만들어달라' 라는 의미를 전달하고 있는 것.

닌텐도의 경우, 주력기종인 'N64' 이외에도 'GAMEBOY' 에서 많은 이득을 챙기고 있다. SCEI는 'PSone' 을 닌텐도의 'GAMEBOY' 와 비슷한 효자상품으로 만들려는 것이 아닐까?

PSone의 성공여부

여태까지 PSone의 실체를 알아보았다. 그렇다면 과연 PSone은 성공할 것인가? 만약 SCEI가 단순히 휴대성만을 위해 작아진 크기만 강조하였다면 그것은 그다지 큰 장점이 되지 않을 것이다. 하지만 모바일 네트웍지원과 전용 액정 모니터 등의 발매로 PSone의 발매의미를 부여한다는 것이 되려 큰 메리트일 것이다. 사실상 국내의 경우, 모바일 네트웍은 꿈에 가깝다. 그래서 대부분의 게이머들은 '그냥 있는 PS쓰는 게 낫지. 뭐하러 또 사?' 라는 생각을 가지고 있을지도 모른다. 하지만 만약 PSone용 액정모니터와 충전장치가 발매된다면 막상 얘기는 달라지지 않을까? 게임을 '휴대' 할 수 있다는 것은 게임을 좋아하고 즐기는 이에게 큰 매력이 아닐 수 없는 것이다.



나… 지금 떨고 있니?

진동 이야기

요즈음 등장하는 게임들은 대개 진동 옵션을 기본으로 담고 있는 가 많다. 더욱이 진동 기능을 탑재한 '듀얼쇼크' 와 '듀얼쇼크 2' 를 기와 함께 기본 세트로 제공하고 있는 플레이스테이션 1, 2 에서는 하게 사용되는 옵션이다. 지금은 차세대 게임기 전반에서 아주 로 쓰이고 있는 진동이 가지고 있는 가치는 과연 얼마나 될까?

글/ 防塵

게임에서의 진동의 태동

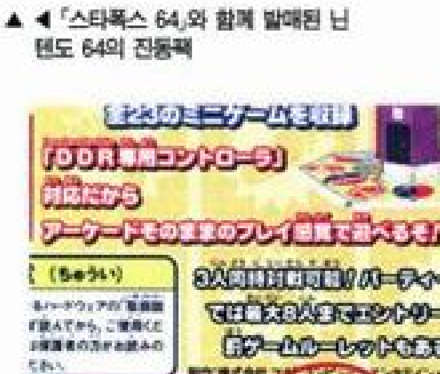
「SCPH-1150 플레이스테이션 아날로그 컨트롤러」. 97년 4월 25일, 소니에서는 기존의 플레이스테이션 패드에 아날로그 스틱 2개와 L3, R3 버튼을 첨가하여 일반 아날로그 기능은 물론 아날로그 스틱 기능도 해낼 수 있는, 커다란 조이패드를 세상에 선보였다. 당시의 아날로그 컨트롤러라면 세가 새턴의 게임「나이츠」에 포함되어 있던 전용 컨트롤러와 비행 시뮬레이션 게임들에 쓰이고 있던 비행 컨트롤러 정도였다. 물론 새턴과 N64에 비하면 가장 뒤진 시도였지만 아날로그 스틱이 기본으로 지원되던 하드웨어가 N64 밖에 없던 시절에 이 시도는 꽤 성공적으로 유저들에게 받아들여졌다. 하지만 SCPH-1150에는 아날로그 스틱말고도 또 하나의 기능이 있었다. 그것은 바로 '진동 기능'. 대응되는 게임에 한하여 스틱 자체에 내장되어 있는 모터가 작동, 게임의 특정 장면에서 패드가 떨리는 기능이었다. 이틀이 뒤진 97년 4월 27일, 닌텐도에서도 컨트롤러에 진동 기능을 추가해주는 진동팩을 발매하였다(새턴에서는 결국 진동 기능이 사용되지 않은 채 드림캐스트로 넘어가서야 '푸루푸루 팩(부들부들 팩이라 번역하여 칭하기도 한다)' 이라는 진동팩과 비슷한 아이템이 발매되었다. 결과적으로 '진동 전선' 에는 세가가 가장 늦게 뛰어든 셈).

어쨌든 96년까지 있지도 않았던 진동의 존재는 이후 게임의 양념격으로 마구 쓰이기 시작했으며 그 결과 여러 감각을 진동이라는 하나의 동작으로 우리에게 전해주게 되었다.





▲◀「스타폭스 64」와 함께 발매된 닌텐도 64의 진동팩



▶ 플레이스테이션 게임에는 이러한 표시가 붙은 게임이 듀얼쇼크 발매 이후 아주 많아졌다(아날로그 조작은 대응되지 않고 진동만 대응된다는 의미임)

진동이 전달하는 감각

진동은 생각보다 많은 감각들을 전달해준다. 가장 기본적인 것이 진동의 전달, 즉 게임 안의 진동 상황을 전달하는 것이다. 진동을 진동이라는 매개물을 통하여 전달하기 때문에 가장 효과적인 전달방법이라 하겠다. 요즈음처럼 진동 효과가 마구 쓰이지 않던 시절에는(그래보았자 불과 2~3년 전의 이야기이지만) 가장 많이 쓰인 형태이기도 하다.



▲ 플레이스테이션 게임 소프트 매뉴얼의 기본 컨트롤러 사양 체계마저 뜯어 고쳐버린 듀얼쇼크

확실히 구분짓기는 약간 모호하지만 더불어서 함께 쓰이는 형태가 충격의 전달이다. 적에게 맞았을 때, 폭발이 일어날 때, 물건과 물건이 부딪혔을 때에 일어나는 일종의 진동 형태이지만 진동과는 약간 다르다. 이 미묘한 차이를 표현한 컨트롤러가 'SCPH-7000' 부터 플레이스테이션 기본 세트로 취급된 '듀얼쇼크'. 컨트롤러의 혁명이라고도 일컬어지는 이 듀얼쇼크는 아날로그 컨트롤러의 소형화와 더불어 2개의 모터가 장착된 덕분에 복수의 진동 표현이 가능하게 되었다. 그리하여 충격에 의한 진동과 진동 자체의 표현 역시 다르게 표현되어 많은 유저들에게 호평을 받았다. 이 듀얼쇼크 덕분에 듀얼쇼크 발매 이후로 등장한 게임들에는 상당히 미묘한 부분까지 진동으로 표현하는 것이 가능해지게 되었다.



▲ 차체가 부딪힐 때오는 충격, 시동을 걸 때 느껴지는 진동, 거친 노면을 주행할 때의 진동을 각각 다른 진동으로 나타낸 진동계의 걸작,「그란투리스모」

그리하여 가능해진 가장 재미있는 표현이 감정의 전달이다. 심장의 두근거림을 진동으로 표현하는 것으로 기존의 아날로그 컨트롤러는 이 진동에 대응되지 않는다. 이 기묘한 진동을 처음으로 사용한 게임이 바로 '야루도라' 시리즈 제 1탄 「더블캐스트」. 이 게임에서는 듀얼쇼크의 모든 진동 기능을 활용하여 위에서 말한 진동과 충격, 그리고 두근거리는 주인공의 심장마저도 듀얼쇼크로 표현하여 듀얼쇼크를 사용하는 플레이어들에게 더욱 큰 몰입도를



▲ 「바이오해저드 듀얼쇼크 버전」과 「바이오해저드」의 차이를 가장 극명하게 알 수 있는 한 컷. 처음에 바이오해저드를 만들었을 때 제작진은 이 장면에서 '질(또는 크리스)이 복도에서 풍기는 역한 냄새에 수상함을 느꼈다' 라는 설정을 밝혔다. 그리고 듀얼쇼크 버전에서 그 설정을 진동으로 전달함으로써 설정의 표현에 성공한 것이다. 현재 바이오해저드 듀얼쇼크 버전은 바이오해저드와 마찬가지로 절판상태이다

안겨주었다. 이후로 아루도라 전 시리즈를 비롯, 사용 예가 적기는 하지만 이후로도 계속적으로 사용된 표현 방법이다.

게임 개발 기술 발전에 따라 다양한 장르의 게임이 등장하면서 오직 한두게임만을 위한 전용컨트롤러가 점차 보편화되기 시작했다. 특히 그 정도가 심했던 것이 음악게임으로, 코나미의 비매니 시리즈의 가정용 이식판을 전부 전용콘으로 즐기기 위해서는 5가지의 컨트롤러가 필요하다(게다가 그 가격도 만만치 않다). 이에 제작사 측에서는 전용콘이 없는 사람을 위한 특전 아닌 특전을 준비했다. 시기적으로 듀얼쇼크가 보편화된 이후에 등장한 게임들이라는 점을 이용하여 음에 맞춘 진동 효과를 첨가하였다. 옵션에서의 설정에 따라 미스가 났을 때, 또는 비트음에 맞추어 일정하게 진동하도록 대응시킨 것.



▲ 일부러 미스를 내어 진동의 쾌감을 느끼자

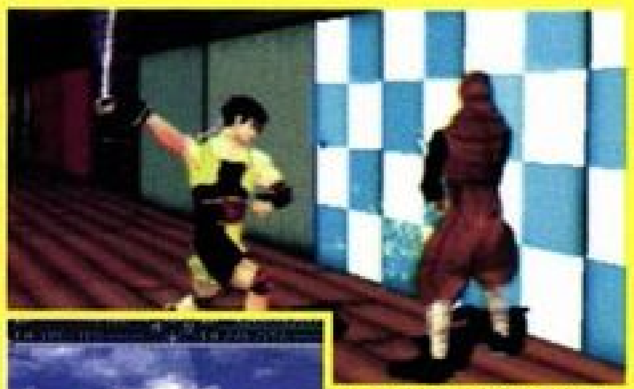
실예는 적게 들었지만 확실히 말할 수 있는 점은 진동이라는 것이 우리의 생각보다 많은 감각들을 소화해내고 표현할 수 있다는 것이다. 요즘은 진동 패드의 일반화와 '없는 것보다는 낫다' 라는 보너스 정신이 결합되어 거의 대부분의 게임에서 사용되고 있지만 아무래도 추가적으로 장비를 구입해야하는 N64와 드림캐스트보다는 기본적으로 진동 컨트롤러를 지원하는 PS와 PS2 쪽에서 진동 대응 게임은 더욱 두드러진 모습을 보이고 있는 실정이다.

여담: 1인칭과 진동과 3인칭 진동

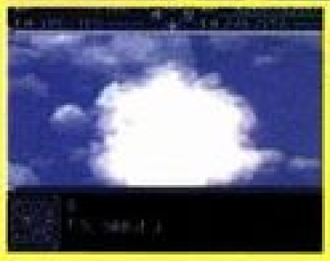
'1인칭 진동' 이란 플레이어가 조작하는 캐릭터나 오브젝트가 진동에 대응하는 움직임을 취할 경우에만 진동이 오는 것을 말하며 '3인칭 진동' 은 1인칭 진동에 대응하는 이외의 움직임도 진동이 대응하는 경우를 말한다. 실감이라는 측면에서는 1인칭 진동이 훨씬 낫지만 진동의 '양' 이라는 측면에서 3인칭 진동을 선호하는 사람들도 있다. 개인적인 취향이 강하게 반영되는 것이라 할 수 있다.



▲ 대표적인 1인칭 진동게임 「에이스 컴뱃」. 플레이어의 기체가 피격을 받으면 진동이 오지만 아군이나 적의 비행기가 격추되었다고 해서 진동이 오지는 않는다



▲ 무사도 블레이드는 적을 베었을 경우에 진동이 오지만 어디까지나 1인칭 진동이다. 베는 맛과 잘리는 맛을 전부 진동으로 표현한 게임



PS 최신 킬러 타이틀 「슈퍼 로봇 대전α」는 3인칭 진동 게임이다 ▶

진동 관련 아이템

뭐냐 앞에서 다 이야기했지 않느냐…라고 생각하는 독자들도 있을지 모르지만 위에서 소개한 4개의 진동 아이템은 어디까지나 기본 세트에 지나지 않는다. 컨트롤러의 명가 '호리' 와 '아스키' 에서 내놓은 각종 컨트롤러와 대만과 국내에서 독자적으로 만들어낸 컨트롤러를 합하면 진동 매개체는 한도 없이 많다. 물론 모든 것들을 전부 소개하는 것은 의미가 없고 위에서 말한 기본 세트의 추가 설명과 특징적인 기타 컨트롤러들에 대해서만 살펴보도록 하자.



▲ 진동만은 아주 강력한 비공인 컨트롤러 '듀얼졸트'

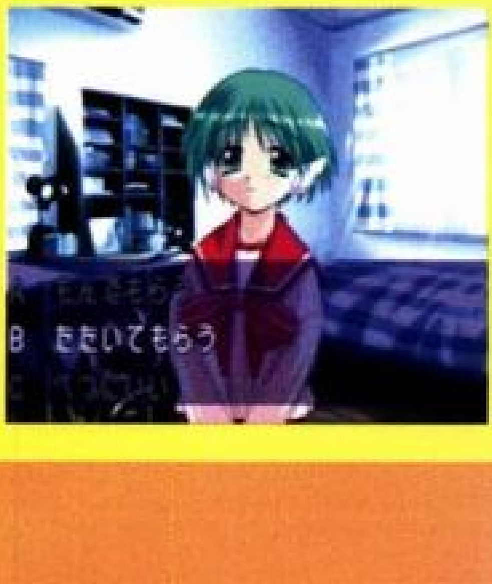
여담: 재미있는 진동 연출

특출나게 진동을 효과적으로 사용하여 기발한 연출을 해낸 게임들도 몇 개 눈에 띈다. 가장 공감할 만한 게임은 역시 뭐니뭐니해도 PS로 발매된 「메탈 기어 솔리드」. 여기에서는 위에서 나온 진동 표현을 모두 사용한 것은 물론이거니와 게임 내의 텍스트에 맞춘 진동의 사용으로 많은 게이머들을 미소짓게 했다(대표적인 것이 나오미 박사의 "컨트롤러를 팔에 대 보세요." 와 사이코 맨티스의 "나의 초능력을 보여주지. 컨트롤러를 땅바닥에 놓아라. 가능한 평평한 바닥이다. 우리압! 후앗! 하아앗!").



▲ 여기 저기서 진동의 바다…진동이란 것은 이렇게 사용해야 한다…라는 것을 보여준 걸작

실제 게임에서는 진동 비중이 적었지만 미니 게임 「어깨 주무르기 멀티」에서 재미있는 연출을 보여준 PS판 「투 하트」도 인상적이다. 화면에서는 멀티가 나와서 어깨를 주물러 드린다 말하고 플레이어는 원하는 강도를 선택한 다음에 패드를 어깨에 실제로 대고 있으면 멀티가 주무를 때마다 진동이 온다. 자신이 피곤한 정도에 따라 강도를 선택할 수 있다는 점도 재미있는 점 중의 하나.



◀ 인기 캐릭터를 이용한 재미있는 보너스

각종 진동 컨트롤러(플레이스테이션)



가장 많은 컨트롤러를 보유하고 있는 게임기이니 만큼 진동 기능을 포함하고 있는 컨트롤러는 상당히 많다. 특히 진동 기능 면에서 두각을 나타내는 것이 호리(HORI)제(製)의 컨트롤러로 국내에서도 유명한 것이 호리 진동 패드와 호리 파이팅 스틱. 호리 파이팅 스틱은 듀얼쇼크와 동일한 체계로 진동하는 것이 흥미로우며(이 스틱의 크기를 본 사람은 알 수 있을 것이다) 호리 진동 패드는 진동 없음, 보통 진동, 슈퍼 진동으로 진동의 크기를 조절할 수 있는 것이 특이점이다.

여담: 호리 진동 패드의 위력

호리 진동 패드는 본문에서 밝혔다시피 매우 강력한 진동 기능을 보유하고 있다. 하지만 이외에도 무서운 점이 있는데 일명 '다른 패드 흉내내기'. 일단 듀얼쇼크가 수행하고 있는 아날로그 패드로서의 기능을 기본적으로 수행한다. 또한 SCPH-1150 아날로그 패드도 지원하고 있는 아날로그 스틱의 기능도 수행하고 있다.



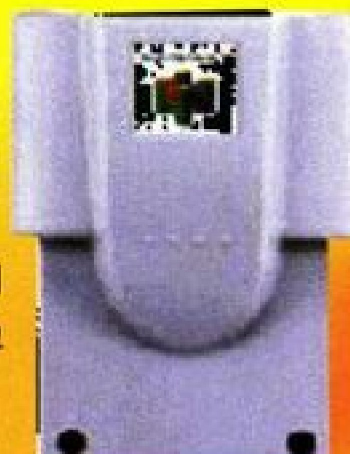
▲ 이 상태가 아날로그 스틱 모드이다. 혹시 모르는 사람들이 있을지도(램프 색깔에 주목!)?



마지막으로 남은 오리지널 패드 「네지콘」모드가 존재한다. 네지콘 자체를 비트는 대신 아날로그 스틱을 위아래로 교차시켜 네지콘의 역할을 대신하는 것. 생각보다 비트는 맛을 충실하게 느낄 수 있어서 네지콘이 없는 플레이어들에게는 권장할 만하다.

▲ 아날로그 스틱이란 바로 이것을 말함이다. 새턴의 트윈스틱 만큼은 아니지만 대응 소프트의 수는 많지 않다

진동팩(닌텐도 64)

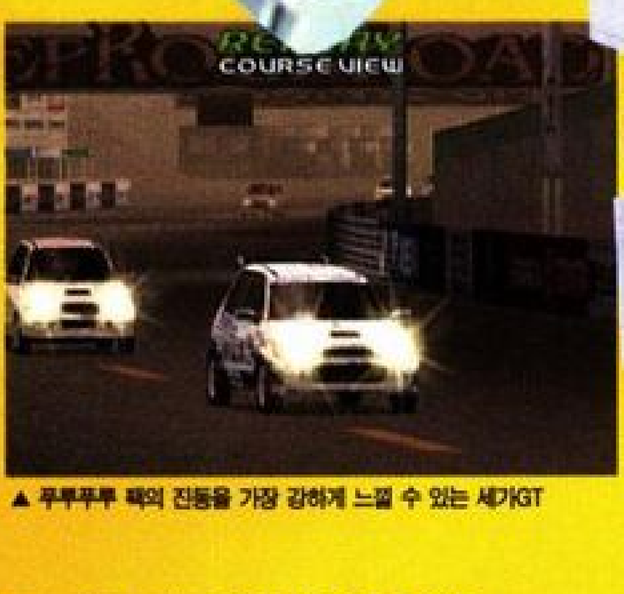


위에서도 말했듯이 듀얼쇼크와 이틀의 간격을 두고 발매된 닌텐도 64의 진동 기기. 닌텐도 64의 패드 슬롯은 하나밖에 없기 때문에 64GB를 쓸 것이냐, 컨트롤러 팩(일명 콘팩)을 쓸 것이냐 이 진동팩을 쓸 것이냐를 결정하여야만 했다. 강약의 조절이 가능하기는 했지만 말했듯이 주변 기기 선택의 폭이 좁아서 그렇게 큰 메리트를 지니지는 못했다.

푸루푸루 팩(드림캐스트)

드림캐스트의 비주얼 메모리와 같이 패드에 접속하여 사용하는 기기. 다른 하드웨어의 진동 기기와 마찬가지로 진동의 강약 조절 기능이 있다. 하지만 드림캐스트의 주변기기 지원 체계상 실제로 패드를 하나만 가지고 있는 사람들은 푸루푸루 팩을 생각보다 쉽게 쓸 수 없는 경우가 많다.



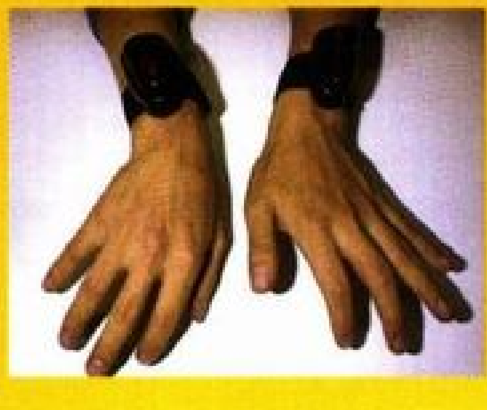


▲ 푸루푸루 팩의 진동을 가장 강하게 느낄 수 있는 세가GT



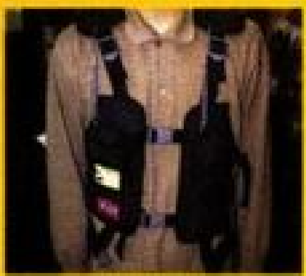
▲ 드림캐스트 패드 슬롯은 두 개, 용량 문제로 비주얼 메모리를 두 개 이상 사용할 경우, 푸루푸루 팩을 쓰려면 반드시 패드가 하나 더 필요하다

진동 팔찌



컨트롤러는 아니며 팔에 부착하여 진동 효과를 높이는 오직 진동만을 위한 기기. 혹자들은 너무 진동이 강하여 팔이 저리는 관계로 오히려 즐거운 플레이에 지장을 초래한다는 원성의 목소리를 높이기도 했다. 소니 정식 컨트롤러는 아닌 변칙 상품이다.

진동 조끼



위의 팔찌보다 한차원 높은 진동 전용 주변 기기. 이것은 아예 상반신에 입고 플레이하도록 되어 있으며 진동의 강도도 매우 강하다. 역시 미국산의 변칙 상품.

진동 기타, 진동 비트콘

이것은 대만산 전용 컨트롤러로서 전용콘의 실제감과 듀얼쇼크의 진동 사이에서 고민하는 유저들의 고통을 덜어주는 상품으로 주목을 잠깐 받은 바가 있다. 하지만 전용콘으로서의 조작감이 그렇게 좋은 편이 아니라서 금방 외면을 받은 상품이기도 하다.



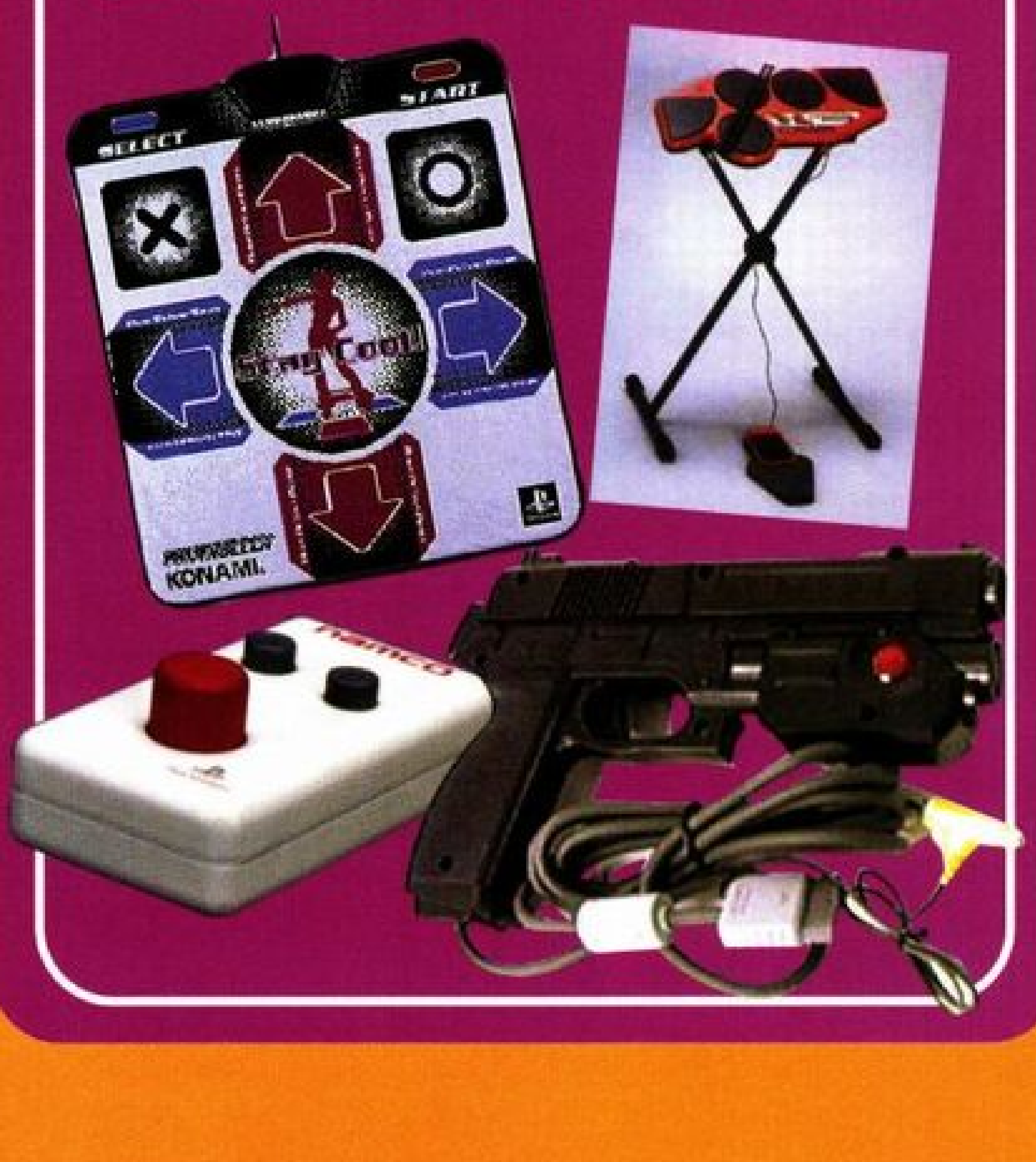
※이외에도 진동 레이싱 컨트롤러, 진동 건콘 등등 기상천외한 진동 컨트롤러가 존재한다

진동의 허와 실, 그리고 신비

진동에 의한 실감이란?

우리는 앞에서 살펴본 바를 통하여 진동이 많은 느낌을 표현하고 있다는 것을 알았다. 하지만 생각해보자. 물체에 부딪히던 물체가 폭발하던 가슴 설레는 감정을 느끼던 결국 표현되는 것은 진동 하나. 냉정하게 생각해보면 진동이 추구하는 '실감'이라는 것이 느껴질 턱이 없다. 오히려 진동 패드보다는 전용콘을 이용하는 것이 오히려 실감에 더 가까울 터이다.

전용콘의 종류는 수도 없이 많다



여담: R4의 고민

남코에서 제작한 인기 레이싱 게임 시리즈 「릿지 레이서」의 4편에 해당하는 「릿지 레이서 타입 4」는 재미있는 3가지 패드가 대응된다(레이싱 컨트롤러는 논외로 한다). 그것은 바로 듀얼쇼크, 네지콘, 죠그콘이다. 그 중에서도 상당한 논란이 되었던 것이 바로 R4와 동시에 발매되었던 죠그콘으로 진동 지원 패드가 판을 치던 시대의 기대를 뒤엎고 죠그콘은 진동 기능이 지원되지 않았다. 물론 죠그콘에는 핸들의 반발력이 존재하기 때문에 레이싱 컨트롤러라는 측면에서 보면 상당히 우수한 컨트롤러임에는 틀림이 없었고 더욱이 드리프트 조작에서 좌우 조작이 번갈아 요구되는 R4에서 죠그콘의 반발력은 확실한 '손맛' 을 유저들에게 제공해주었다.

하지만 「그랜트리스모」를 다분히 의식한 R4의 진동 체계는 「그랜트리스모」와 견줄 만큼 적재적소에서 사용되고 있었고 게다가 '조작성만을 따진다면 네지콘이 더 낫다' 라는 견해도 많아서 네지콘 유저들은 두 컨트롤러를 모두 포기하고 네지콘을 사용하기도 했다. PS 발매 당시에 등장했던 네지콘은 패드 자체를 비틈으로서 좌우 이동의 조작이 행해지는 컨트롤러였던데가가 모든 버튼이 아날로그라는 장점도 지니고 있어서 레이싱 게임에서의 조작감은 발군이었기 때문이다.



▲ 무시무시한 수의 대응 마크를 보라

결국 R4는 3가지 컨트롤러의 장점을 충분히 살림과 동시에 그 기능을 동시에 맛보는 것은 불가능한, 어찌보면 억울한 소프트로 자리매김하고 말았다.



당신은 무엇을 선택하시겠습니까?

하지만 이 진동에 의한 실감이라는 개념은 극히 심리적인 요인에 기인하고 있다. 그 첫 번째로는 게임의 몰입도에 의존하는 것을 들 수가 있다. 게임이 진행되면서 그 내용에 몰입하는 가운데 감정이입의 정도는 점점 고조되고 그때 생기는 진동이라는 외부의 자극은 몰입의 정도를 더욱 높여주는 촉매가 되는 것이다. 마치 한 편의 공포 영화를 심취하여 보고 있는 사람을 옆에서 한 번 쿡 찌르거나 뒤에서 등을 살짝 짚으면 소스라치게 놀라는 것과도 비슷한 이치이다. 이 경우에는 손으로 찌르는 행위, 또는 등을 살짝 짚는 행위가 몰입하고 있는 사람의 심리를 자극하는 외부 요인이 되는 것이다. 진동도 이와 같은 것이라고 보면 된다.

두 번째로는 무언가 공짜로 얻은 느낌을 들 수가 있다. 실제로 진동 대응 게임을 일반 패드로 게임을 진행할 때와 듀얼쇼크로 게임을 진행할 때에는 확실히 느낌상으로 차이가 난다. 일반 패드의 밋밋한 진행보다는 같은 진행이라도 무언가 손에 남는 느낌이 있는 것은 없을 때와는 다른 '무언가' 를 전해주기 때문이다.

마지막으로는 게임의 연출 자체가 진동이 없이는 아무 것도 알 수 없게 만들어져 있는 경우이다. 이때의 진동은 일종의 의사 표현의 수단으로 사용되는 것이기 때문에 진동이 없어질 경우에는 내용의 이해 자체가 불가능하다. 위에서 잠깐 언급한「메탈기어 솔리드」의 사이코 맨티스의 염동력을 예로 들면 맨티스가 컨트롤러를 땅바닥에 놓으라는 장면에서 패드의 진동이 없다고 생각해보자. 그러면 화면 안의 맨티스는 기합을 잔뜩 넣지만 화면 밖의 플레이어는 도대체 뭘 보여주려 하는 것인지 전혀 알 수가 없다. 하지만 본 게임에서는 이때 맨티스가 기합을 넣을 때마다 패드가 떨리기 때문에 '맨티스가 초능력을 보여주는 것이구나' 라고 이해할 수 있는 것이다.

따라서 진동 자체가 실감을 전해주는 것이 아니라 상황과 조건에 의하여 진동이 실감을 느끼게 해 주는 것처럼 일종의 착각을 불러일으키는 것이다.

앞으로도 남아있는 진동의 세계



▲ 게임기 자체가 진동이 되면 재미있을까?

지금까지 설명한 여러 가지 표현 수단을 통하여 진동은 게임에서 가장 간단하고 저렴하게 우리들에게 실감을 안겨줄 수 있는 방법으로 자리잡았다. 하지만 여기까지가 진동의 표현의 한계다라고는 필자도 말할 수 없다. 앞으로 어떤 연출로 진동의 새로운 방향성이 확립될 것인지, 그리고 어떤 진동 주변 기기가 새로 등장하여 우리를 즐겁게 해줄지는 새천년의 게임 세상의 미래에 걸어보는 또 하나의 작은 기대이다.

여담: SHOCK WAVE





게임과는 상관이 없는 이야기이지만 외적인 요소에서 진동이 쓰인 예가 바로 쇼크웨이브이다. 모 일본 회사에서 출시한 휴대용 카세트 플레이어에 있는 부가적인 능력 중의 하나로 대응되는 기기와 대응되는 헤드폰(또는 이어폰, 이하 헤드폰)을 이용하여 헤드폰을 진동시키는 효과를 SHOCK WAVE라 칭했다. 소리라는 것이 원래 진동을 이용하여 우리들의 귀에 닿는 것이지만 실제로 그 진동을 평소에는 느낄 수 없다. 물론 밀폐된 콘서트 장 등에서는 그러한 진동을 느끼는 것이 가능하지만 포터블 플레이어에서 소리에 의한 진동을 느끼는 것은 불가능하다. 이러한 점에 착안하여 대리 진동을 주었던 것이 바로 쇼크 웨이브. 진동원은 다르지만 몸이 진동을 자각할 수 있는 점에서 한때 인기를 끌었으나 요즈음은 그다지 커다란 메리트는 없는 듯 하다.



나는 네가 다음 화에 할 일을 알고 있다

부제: 네타바레에 대한 고찰

모든 장면마다 실마리가 숨어있어 마치 퍼즐을 풀듯 흥미진진한 미스테리 스릴러 영화, 유주얼 서스펙트. 영화의 마지막을 보고 나서야 사람들은 '아하~'하고 허벅지를 친다.

영화는 킨트(케빈 스페이시 분)의 진술을 따라 진행되기 때문에 관객들은 킨트의 진술을 진실로 믿게 된다. 하지만 영화 막바지엔 반전이 이루어져 킨트의 말이 모두 거짓이었음이 드러나고, 관객들 역시 감독에게 속았다는 것을 알게 된다. 그러나 킨트가 범인이라는 것을 미리 알고 영화를 본다면 당신은 허벅지를 칠 수 있을까? 아니 아예 영화자체를 보지 않을 것이다.

게임에도 이와 같은 법칙이 적용된다. 게임의 내용을 미리 알고 플레이한다면 게이머에게 긴장감은 사라지고 재미는 반감된다. 이렇게 미리 내용을 말해버리는 것을 소위 '네타바레'라고 한다. 이번 기획에서는 '네타바레'가 게임에 미치는 여러가지 영향을 알아보기로 한다.

글 : 아크피지

'네타바레(ネタばれ)'의 어원과 의미

우선 '네타바레(ネタばれ)'라는 말의 어원을 집고 넘어가기로 하자. '네타바레'는 일본식 조어로서 '타네(種, たね-씨, 꺼리, 재료)'의 속어 '네타(ねた, ネタ)'라는 말과 '바레루(ばれる-늘어놓다, 폭로하다)'가 합쳐진 말이다. 어떤 중요한 사실을 알기 전에 미리 그 내용을 말해버린다는 의미로, 당하는 사람에 따라서 그 선악(善惡)이 바뀌는 이중성을 지닌 단어이기도 하다. 사람에 따라서는 네타바레가 천사의 눈물과 같이 고귀한 '정보'가 될 수도 있지만 살인에 버금가는 '범죄'가 될 수도 있다는 이야기다. 다시 말해 네타바레를 듣기 위해서 온갖 아부를 하는 사람이 있는가하면 네타바레를 한 사람에게 온갖 비난과 질타, 혹은 폭력까지 행사하는 사람도 있다. 특히 스토리를 중시하는 RPG나 어드벤처류의 게임 플레이시의 네타바레는 게임의 재미를 떨어뜨린다는 문제점을 야기해 많은 게이머들에게 금기시 되고 있다.

일본어, 그것도 속어이기 때문에 고쳐 쓰자는 말도 있지만 이미 널리 퍼져있는 것이고 그것을 우리말(비슷한 뜻으로 천기누설, 미리알기, 북한말로 하자면 미리 까발리기가 있다…)로 치환하여 쓰기에는 매우 번거롭고 어감상 어색한 말이 대부분이라 본문에서는 그냥 '네타바레'로 표기한다.

신선한 게임 진행의 방해꾼

기준을 잡기 어렵고 사람마다 보는 관점이 다르기 때문에 네타바레의 선악을 따지기는 어렵다. 하지만 누가 범인과 범행 방법을 뻔히 다 알고 있는 추리소설을 읽을 것이며, 누가 어디서 무엇이 나올지 다 알고 있는 호러물을 볼 것인가? 분명히 네타바레는 여러가지 재미들을 떨어뜨린다. 소프트를 구입하여 게임기에 넣고 처음 플레이할 때의 그 새로운 기분, 네타바레를 당한다면 그것을 유지하기 힘들어지므로 계속해서 신선한 기분을 유지하려 한다면 주의해야 한다.



▲ 네타바레당해 버렸어!

제작사측에서도 네타바레를 고려하여 여러 가지 주의를 주기도 한다. 게임과는 관계가 없을지도 모르지만 한가지 예로 일본 내에 한정으로 발매된 사이버 포뮬러 사가 2 드라마 시디는 디스크 5번에 사이버 포뮬러 SIN 시리즈의 뒷이야기를 담고 있음에도 불구하고 SIN 시리즈가 완결되기 전에 발매되어 SIN 시리즈의 결말을 네타바레할 소지를 안고 있었다. 제작사측에서는 이 점을 고려해서 주의 문구에 '5번 디스크는 SIN의 뒷 이야기이므로 SIN 시리즈가 완결되고 난 뒤에 들어주시길 바랍니다'라는 딱지를 붙여 놓아 네타바레에 대한 제작사 측의 책임을 회피하였다. 제



▲ 네타바레를 우려하여 게시판을 따로 둔 마이크로 캐빈의 마리오넷 컴퍼니 공식 홈페이지

작사 측에서도 신경을 쓸 정도로 네타바레는 꺼림칙한 것이었던 것이다.
이제부터 이런 네타바레가 게이머에게 어떤 영향을 주는지 알아보겠다.

긴장감이 사라진다

네타바레를 싫어하는 사람들은 각 매체에 대한 특유의 '긴장감'을 원하는 것이 대부분이다. 어떤 일이 일어날지 모르는 미지의 세계를 탐험하는 모험적인 재미. 두근두근 하지 않는가? 바이오 하자드에서는 낯선 저택, 낯선 도시를 헤매면서 갑작스럽게 일어나는 일들에 대한 공포, 포포로크로이스에서는 아기자기한 모험의 세계로의 기대, 두근두근 메모리얼에서는 누군가에게 고백할 때의 두근거림. 이런 것들을 미리 알고 있다면(이럴 때 네타바레당했다라고 한다) 정작 그 상황을 마주쳤을 때 그렇게 대단한 감상을 받지 못할 것이다.



▲ 너무 많이 네타바레된 유명한(?) 장면이라 실제로 무서워한 사람은 별로 없을 듯

감정이입이 어렵다

어느 정도 게임을 즐긴 게이머라면 게임상의 캐릭터를 '나'라고 지칭할 정도로 푹 빠져 즐기는 경험을 가지고 있을 것이다. 게임을 진행하면서 느끼는 기쁨, 슬픔, 놀라움 등의 수많은 감정이 뒤섞이면서 게임 상에 감정이입이 될 정도로 푹 빠지는 느낌을 원하는 것이다. 특히 잘 키우던 캐릭터가 스토리상에서 사망할 때의 감정 이입은 대단하기 때문에 다른 캐릭터들보다 더욱 애정이 담겨있을 것이고 그로 인해 느끼는 상실감은 제대로 키우지 않는 사람들보다 배로 크다. 그로 인해서 가슴을 쥐어짜는 듯한 슬픔을 느끼며 그 캐릭터의 명복을 빈다. 하지만 이런 내용을 미리 안다면 어떻게 될까? 필시 무의식적으로도 그 캐릭터를 키우지 않게 될 것이며 상실감 또한 그다지 크지 않을 것이다.

게임에 대한 자의적인 감상이 어렵다

게임 제작 기술의 발달과 게임기의 성능 향상으로 옛날보다 많은 감정적 표현과 심각한 철학적 소재를 끌어낼 수 있는 지금, 어느 누군가가 게임에 담겨있는 무궁무진한 소재의 의미를 자의적으로 해석, 그것과 함께 게임의 내용을 미리 공개한다면 그 이상의 해석은 힘들어진다. 이미 누군가의 감상이 머릿속에 들어와 있는데 자신의 생각을 펼치려고 해도 결국은 남의 감상과 연관되어 생각되는 법. 게임을 음악으로 비유한다면 네타바레는 뮤직비디오 같은 것이라고 하겠다(실제로 뮤직비디오는 시각적 효과 때문에 개인의 상상력을 저해한다는 연구논문도 나와있다).

그렇다면 네타바레는 나쁜 것인가?

위의 경우와 같이 스토리의 심각한 의미가 노출되는 네타바레를 당하면 게임 의욕이 저하되는 경우도 있지만 오히려 이것을 즐기는 사람들도 있다. 게임 발매 전 후를 기해 모든 네타바레를 수집해 놓고 그것을 음미하며 즐기는 게임 방식을 고수하는 사람들이 있기 때문에 네타바레를 콕 집어서 나쁘다고 말할 수는 없다.

우선 궁금증 해소라는 이유가 있다. 무엇을 은근슬쩍 들었는데 그것을 확실히 알고 싶어서 몸을 뒤트는 사람들에게는 꼭 필요하다고 본다. 또한 언어의 장벽에 막혀 게임을 하기 힘든 경우에는 어쩔 수 없이 잡지사의 공략이나 대화집을 봐야 하는 경우도 있다. 이런 경우를 보면 네타바레는 유용한 것이다.

동전의 앞면과 뒷면처럼 서로 상반된 의미를 동시에 지니는 네타바레. 그렇지만 모든 면에서 적당히 활용한다면 어떤 게임 스타일의 게이머라도 즐겁게 게임을 할 수 있을 것이다. 물론 그것은 동전을 세우는 것 같이 어려운 일이지만….

'네타바레'의 사례들

게임 타이틀의 수가 증가하면서 다양한 장르의 게임이 발매되었고 네타바레의 수도 그만큼 늘어나 그 피해는 더욱 넓은 범위로 퍼져가고 있다. 백문이 불여일견. 이렇게 서술만 하는 것보다 많은 사람들이 네타바레의 피해를 입었던 몇몇 작품의 경우를 들어보도록 하겠다. 이미 알만한 게임들이지만 혹시나 하는 마음에 최대한 내용을 감추도록 노력했다.

사쿠라 대전 2

「은하 아가씨 전설 유나」로 유명한 히로이 오지가 기획하여 선풍적인 인기를 끌었던 「사쿠라 대전」. 그 후속편인 2에서 레X의 성별 문제가 네타바레 되면서 많은 사람들의 감각이 무디어졌다. 이미 네타바레 당한 그 사실이 머릿속을 맴돌며 첫 등장부터 이미 여자로 생각하고 플레이를 함으로서 제작자가 의도했던 게임의 방향을 이탈해버렸다. 처음부터 아무소리 하지 않았다고는 하지만…. 그 외 후지에다 카에데의 출연, 나이스 가이 카야마와 나이스 바디 사키의 정체, 특이 오니오(;　)의 정체에 대한 네타바레는 많은 사람들에게 놀라움과 슬픔, 감동이라는 감정의 강도를 낮추어버렸다.



▲ 이미 뻔할 뻔자였지만…알고 나니 뭔가 허전

파이널 판타지 7

'세피로스는 동료가 될 것이다'라든지 '클라우드와 에어리스가 나중엔 잘되겠지'라고 많은 사람들의 기대에 떨게 했던 작품. 하지만 플레이하는 도중 라스트 보스의 정체와 히로인의 운명에 대해서 네타바레당한 뒤 울상을 지으며 억지로 플레이한 사람들이 많은 게임. 특히 많은 사람들은 히로인의 운명에 대한 네타바레를 듣고 난 뒤 몇몇 신도들을 제외하고는 전혀 레벨 업을 시키지 않았다는 후문이 있다(필자도 그 광신도들 중 하나). 또한 클라우드의 과거와 캣·시의 정체, 세피로스의 출생에 관한 비밀, 빈센트의 과거 등에 대해 네타바레 당한 자들은 허전한 마음으로 게임을 플레이할 수밖에 없었다.



▲ 너무 많이 네타바레 되어버린 장면

파이널 판타지 8

유명한 게임들, 특히 「파이널 판타지」 같은 대작들은 네타바레의 피해가 컸다. 마녀 이데아의 정체라든지 라스트 보스의 정체, 스토리에 개입하는 인물들에 대한 정보가 네타바레 되어 그 피해가 매우 심각했다. 스토리 부분의 네타바레도 피해가 상당히 컸지만 아름다운 CG영상 덕분에 용산이나 테크노마트 등의 컴퓨터 매장에서 전시용으로 종종 엔딩 무비를 상영하였기 때문에 많은 사람들은 아무 노력없이 엔딩을 미리 볼 수 있었고, 실망한 게이머들은 플레이 도중 게임을 그만두는 사례가 많았다. 필자의 지인(-　)인 A군은 용산전자상가의 컴퓨터 매장을 들렀다가 이 광경을 목격하고는 귀가 후 시디를 주먹에 움켜쥐고 처참하게 박살을 내 버렸다. 네타바레는 역시 무서운 것이여~



▲ 하지도 않고 엔딩을 본 사람이 수두룩한 FF8

이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 유노



▲ 난해해서 네타바레가 많았던 작품

많은 인간관계가 얽혀있고 철학적인 소재로 많은 사람들에게 감동을 주었던 「유노」. 하지만 그 중후하고 감동적인 스토리가 네타바레 되면서 많은 사람들은 더 큰 감동을 느낄 수 있는 기회를 잃어버리고 말았다. 특히 이 게임의 특성상 병렬세계와 혈연관계의 난해함으로 인해 네타바레 된 후 그 감동을 절반 가까이 떨어져버렸다. 처음부터 끝까지 수많은 네타바레에 노출되었던 대표적인 엘프사의 거작.

쿠온노 키즈나

대작 「엑소더스 길티」의 발매시기와 겹쳐 발매 당시 그다지 빛을 보지 못했던 F. O. G의 걸작 비주얼 노벨. 하지만 몇몇 매니아 층에 의해서 그 명성이 퍼졌고 그로 인해 많은 광신도들을 만들어낸 게임이다. 전생이라는 무거운 주제를 담고 세 번의 전생과 그에 따른 캐릭터들의 사랑, 배신, 절망, 슬픔 등등 수많은 감정교차로 인해 플레이어들에게 눈물과 감동을 준 이 게임은 뛰어난 스토리 라인과 명성으로 어느 정도 네타바레의 피해를 무마시키긴 했지만 완벽하게 비껴 가진 못하였다.

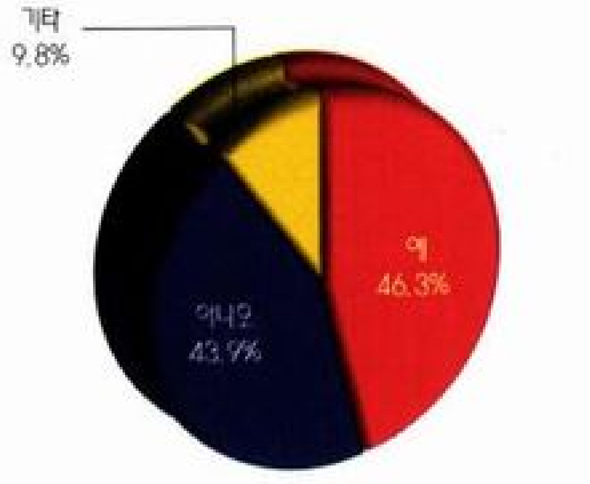
그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

이번 달에는 고전 게임에 대한 여러분의 관심에 대해 조사해 보았습니다.
'새술은 새 부대에 담는다' 는데 시대가 변해가며 옛것들, 즉 세대가 지난 하드, 소프트들은 과연 어떻게 인식되고 있을지?

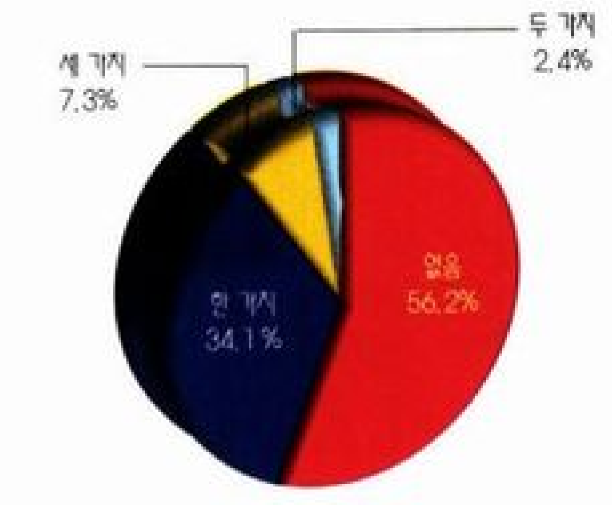
질문 1

8비트 혹은 16비트 게임기를 소유하고 계십니까?



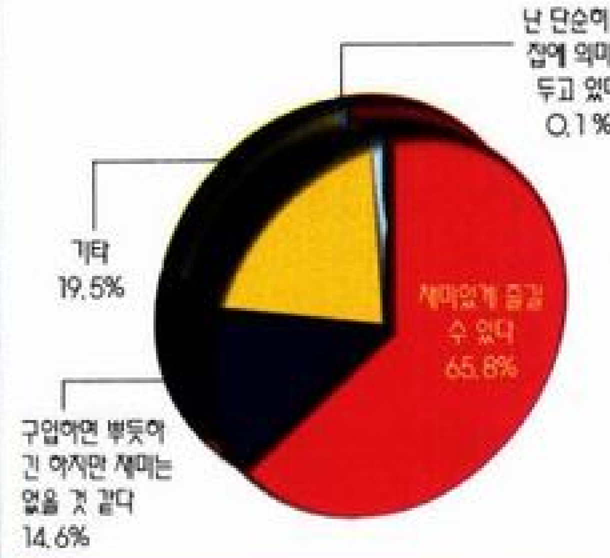
질문 2

가지고 계신 8비트 혹은 16비트 게임기를 모두 적어주세요



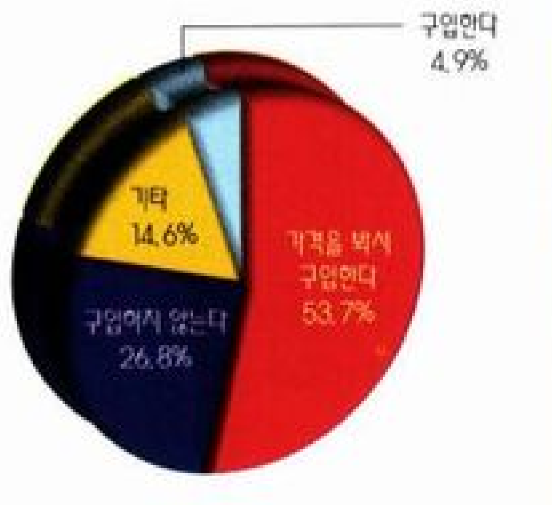
질문 3

패미컴 시절의 고전 게임을 지금이라도 즐겁게 플레이하실 수 있습니까?



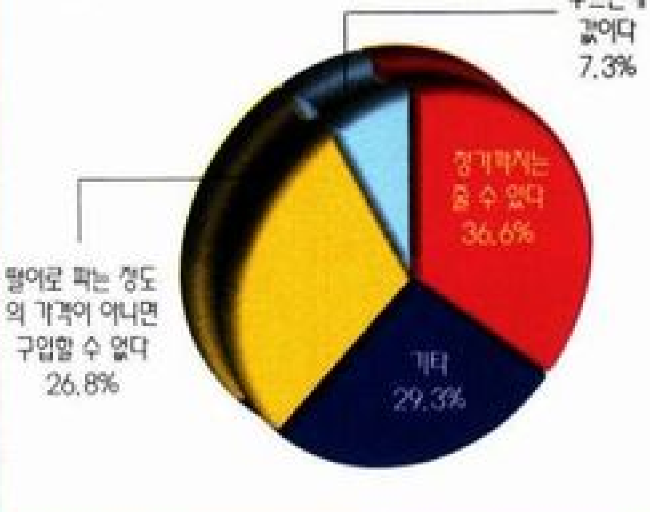
질문 4

희귀종이 된 고전 게임에 프리미엄이 붙어있다면 구입하시겠습니까?



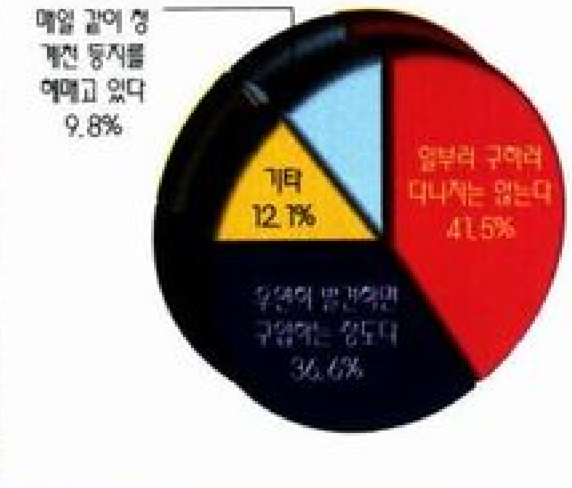
질문 5

만일 구입한다고 대답했다면 어느 정도의 가격이 적당하다고 생각하십니까?



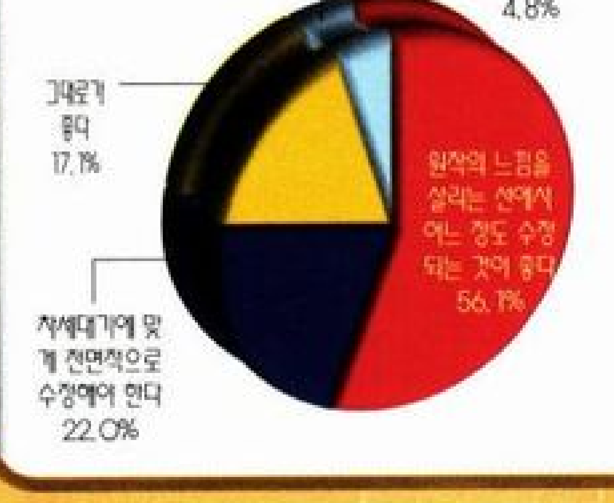
질문 6

사장된 기종의 하드웨어 혹은 소프트웨어를 아직도 구하러 다니십니까?



질문 7

고전 게임의 이식은 그대로 이식되는 것이 좋다고 생각하십니까? 아니면 다시 만드는 것이 좋다고 생각하십니까?



통계 BOY'S 통계 VOICE

통계에 따르면 절반 이상의 게이머가 아직도 예전 하드웨어를 지니고 있는 것으로 나타났습니다. 하드웨어를 가지고 계시는 분들 중에는 게임기의 종류가 2~3개 이상 가지고 있는 분들도 계시는 것으로 나타나 아직까지 고전 게임에 대한 향수가 높다는 것을 알 수 있었습니다. 고전 게임의 이식에 관련된 것에서는 '원작의 느낌을 살리는 선에서 어느 정도 수정되는 것이 좋다' 라는 의견이 56.1%나 차지했습니다. 대부분의 게이머들은 고전 게임이 지나치게 바뀌면 가치가 떨어진다고 생각하는 모양입니다.

탄압은 이제 그만!



[이종우 기자]

지금 초등학생, 중학생이나 고등학생이신 게임파워 독자 분들은 한번 쯤은 게임으로 인해 선생님에게 혼난 적이 있을 것입니다. 물론 지금 대학생이거나 사회인이신 독자분들도 초중고생때 혼난 적이 있을 것입니다. 저도 혼났었지요. 수업시간에 게임책 보다가, 또, 오락실에 가서 오락하다가. 드물게는 휴대용 게임기로 자율학습 시간에 오락을 한다든지 해서 혼난 독자 분들도 있겠지요? 저도 학생 시절엔 그랬었습니다.

물론 공부해야 할 시간에 게임이나 만화에 신경 쓰고 있는 것은 좋지 못한 일입니다. 하지만 제게 오는 독자 사연을 보면 선생님들이 필요이상으로 그런 학생들을 혼내고 있는 것이 아닌가 싶습니다. 게임책이나 만화책을 압수해서 돌려주지 않는 것이 학생들에게 가장 가혹한 처벌이 아닐까 싶은데 꼭 압수해서는 돌려주지 않지요(간혹 잘 돌려주시고 "수업시간에는 보지마" 라는 천사같은 선생님도 계십니다만…). 게임을 좋아하는 학생들은 게임책을 빼앗기는 것보다는 차라리 체벌을 받는 편이 더 낫다고 생각할 정도인데…. 몇몇 풍요한 학생들을 제외하고는 학생 여러분들이 학교 매점 몇 번 덜 가고 돈 모아 사는 게임책, 만화책들은 학생 여러분께는 정말 소중한 물건 아닙니까? 그런 물건을 빼앗아 돌려주지 않고, 버리고 하는 것을 그런 행동을 멈추게 하기보다는 쓸데없는 반항심만 키우게 하는 결과가 아닐까 싶습니다.

혹시라도 게임파워를 압수해서 잠깐 훑어보고 있는 선생님? 이 글을 좀 보아주십시오. 학생들도 공부만 하기에는 지치기에 가끔 여가 생활을 위해서 게임도 하고 만화도 볼 수 있는, 그런 학교 생활을 원하고 있을 겁니다. 무조건적인 탄압보다는 게임을 통해 바른 취미생활을 할 수 있도록 인도해주십시오. 지나치게 게임에만 빠져드는 학생만 선도해주십시오. 학생들은 선생님이 이해해 주시기를 원하고 있습니다.

이종우 기자 E-mail : kazer@powerzine.com



■ 제작사	프롬 소프트웨어
■ 장르	3D 액션
■ 발매일	8월 3일
■ 발매가	6,800엔

드디어 우리들의 날이 왔다

아머드 코어 2



프롬사의 개발 착수 발표가 있던 이래로 (실제 시간은 그렇게 흐르지 않았지만) 족히 2년은 기다린 듯한 지루함을 부수고 정말로 우리 앞에 다가오게 된 아머드 코어 2는 시리즈물의 속편은 이래야 한다는 것을 온 몸으로, 아니 온 소프트로 보여주고 있다. 화면상으로 접한 AC2는 말 그대로 대만족. 하루 빨리 조작해보고 싶은 마음이 태산 같을 뿐이다.

게임 자체는 1과 크게 다르지 않은 듯하지만 방대한 양의 개조폭을 자랑하는 개러지를 보면 놀라지 않을 수 없다. 자신만의 오리지널 기체라는 느낌이 확실히 들 수밖에 없는 아머드 코어 2의 세계를 지면으로나마 느껴보자.

이 외에도 기체의 전체적인 평가를 볼 수 있는 퍼포먼스나 이름을 등록하는 네임 엔트리, 항목의 설명을 돕는 헬프 커맨드가 존재한다.

이것이 AC2의 개러지이다!

ASSEMBLY



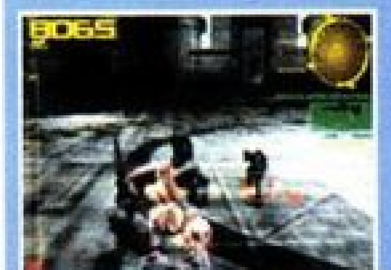
기본은 비슷한 느낌이지만 카테고리가 새로 등장한 것을 포함하여 무려 13종이나 되기 때문에 가득이나 바리에이션이 풍부했던 전작을 능가하는 수의 유닛이 태어날 수 있게 되었다.

▲ 카테고리는 13종. 전작보다 훨씬 개성있는 기체를 만들 수 있다



▲ 캐터필러, 일반 2족, 경량 2족 타입의 샘플들. 플랫폼이 달라진 만큼 훨씬 멋지다

AC TEST



2족형 MT가 등장한다

머슬 트레이너를 상대로 자신의 기체를 운용해 보는, 의외로 중요한 모드. 전작에서도 시운전을 위하여 반드시 필요한 항목이었다.

▲ 이번에도 샌드백으로

COCKPIT ARRANGE

콕핏에 자신이 보기 싫은 항목을 표시하지 않도록 콕핏을 설정할 수 있다. 이번에는 맥눈과 로켓의 발사각도, 외부습도와 온도, AC의 속도, 적의 열원까지 표시되므로 콕핏 화면 자체가 복잡한 것이 사실이기 때문에 필요성이 높은 항목이다.



▲ 복잡하죠?

DEPOSITORY



말기는 싫지만 현재 사용하지 않는 파츠를 넣어두는 창고. 여기에 넣은 파츠는 어셈블리에서 조합할 때에 표시되지 않아서 원하는 파츠를 찾기가 편해졌다.

▲ 매우 편리한 옵션이다

CHANGE COLOR



전작과 비슷하나 이번에는 커스텀 컬러에 사용할 수 있는 색상 수가 늘었기 때문에 매우 세밀한 색깔까지 설정할 수 있게 되었다.

▲ 배색수의 차이이다

OPTIONAL PARTS

코어에 장착하는 옵션 파츠를 장착하는 항목. 그다지 큰 차이점은 보이지 않는다



▲ 별 차이 없다

EDIT EMBLEM

컨테스트까지 개최된 바가 있는 엠블렘. 자신의 기체에 그대로 도장되는 것이기 때문에 정성들여 그리자. 이번에는 더욱 그리기 쉽도록 옵션들이 추가된 데에다 USB 마우스 대응이기 때문에 매우 세밀한 것까지 표현할 수 있다.



▲ 샘플조차 매우 화려하다. 하지만 남자라면 오리지널로!

전장에서 새로이 고려할 요소들

오버드 부스트

통상 부스트와는 격이 다른 초고속 이동을 보여주는 오버드 부스트는 R3 버튼으로 사용하게 된다. 사용 중의 에너지 소비는 막대하지만 전술적으로 커다란 가치를 지니고 있으므로 상황에 따라 적극적으로 사용해보자. 버튼 관계로 듀얼쇼크나 아날로그 패드 이외의 일반 패드로는 사용할 수 없다.



▲▶ 이제 정말로 일격이탈을 노릴 수 있다

인사이드와 익스텐션

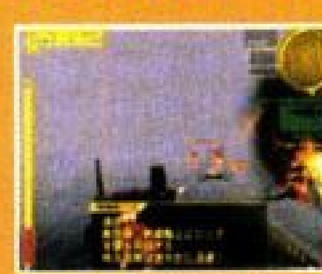


'인사이드'는 레이더 기능장해 등의 상황에 유효한 능력을 발휘하며 '익스텐션'은 보조 추진 장치 등으로 장비할 수 있는 보조적인 파츠. 그 기능은 크게 눈에 띄지 않지만 AC2에 점차 익숙해지면 없을 때에 불편하다는 것을 확실하게 느낄 수 있을 것이다.

▲ 이 작은 파츠 하나가 승부를 가를 수도 있다

기후와 습도

AC2에서는 전장에 따라 온도가 틀리기 때문에 온도가 높은 장소에서는 냉각기라고 할 수 있는 '라디에이터'가 필요해진다. 게다가 리얼타임으로 전장의 기후가 시시각각 변하는 곳도 있다고 하니 지금까지 등한시되었던(사실은 강화인간 때문에) 레이더 파츠의 구성에 신중을 기해야 할 것이다.



▲ 안개가 끼어 시야가 제한된다. 레이더도 뛰어난 탐색 능력을 지닌 것을 장비해야 할 것

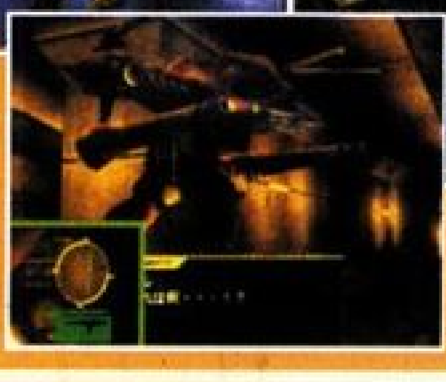
미션의 흐름

미션 자체의 구성은 전작과 크게 다르지 않다.
고를 수 있는 미션 중에서 원하는 것을 골라 미션을 수행하고 성공하면 보수(돈 또는 파츠)를 얻고 실패하면 재도전, 다시 나타나는 새로운 미션에 도전하는 반복적인 형태이다.
미션에 따라 다양한 클리어 조건들이 설정되어 있는 것은 여전하다.



▼ 미사일 발사를 저지하는 미션. 화면 상단에 설정된 제한시간 내에 클리어를 목표로 하는 타입의 미션이다





▲ 조난자를 구출하는 미션. 전작과도 비슷한 필드에서 진행된다

◀ 운송차량을 습격하여 물자를 강탈하는 미션… 이지만 이 미션에서는 강력한 적이 등장한다

AC라면 빼놓을 수 없는 요소들

VERSUS



전작과 마찬가지로 화면 분할 대전과 i링크 케이블을 이용한 통신대전을 모두 지원한다.
이번에는 화면 분할 대전도 화면이 선명하게 출력된다고 하니 값비싼 링크 케이블에 좌절하는 사람들에게는 조금이나마 위안이 될 듯. 위에서 말한 추가 요소들 덕분에 훨씬 전략적인 싸움이 될 것임은 누구나 예측할 수 있을 것이다.

ARENA

「프로젝트 판타즈마」에서 첫 선을 보인 이후로 AC에 반드시 필요한 듯한 존재감을 발산하고 있는 아레나 모드도 건재하다. 이번에도 강자들(일까?)을 꺾으면서 랭킹을 올려나가면 각종 보상이 기다리고 있다.



SHOP



파츠 제작사가 바뀐 관계로 전작들의 파츠와 완전히 같은 파츠는 등장하지 않는다(비스무리한 파츠는 물론 등장한다). 이번에도 구매 가격과 매각 가격이 동일할 지는 불명.

MAIL

AC에서 게임의 스토리를 이해할 수 있는 유일한 구성 요소로 국내의 일부 AC팬들은 의미없다며 등한시 해 버리기도 한 비극적인 항목이다. 메일들을 검색하지 않고서는 이야기의 연관성을 찾을 수 없으므로 꼬박꼬박 검색을 권유하고 싶다.



화성의 세계에서 알아야만 할 것들

너브스 콩코드

화성에 아레나를 차려놓은 콩코드사(社)가 경영하고 있는 네트워크 시스템으로 게임의 정보 제공은 여기에서 전부 담당하고 있다. 기본적으로 레이븐즈 네스트와 동일한 역할을 한다.

지오 매트릭스

구 무라크모에 속해있는 기업으로 테라포밍 계획에 가장 먼저 손을 댄 기업이다.

바레나

획기적 AC병기의 계속적인 개발로 인하여 화성에서 급성장한 신흥 기업.

엠로드

구 크롬 계열 기업으로 화성 지배권 강화에 심혈을 기울이고 있다.

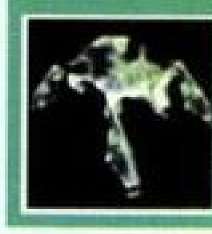
특수부대 플라이 터너스

지정정부가 LCC의 통제력 강화를 위해 화성에 파견한 치안부대로 극도로 높은 전투력을 보유하고 있다.

LCC(Large scale enterprises of Central Committee)

정부에 의하여 설립된 화성 통치 조직. 해석은 '기업 중앙 위원회'.

디스오더



화성 각지에서 출몰하는 정체불명의 미확인 전투메카 집단을 일컫는 말.

그리고 화성에서 만나야 할 사람들

넬 업터

콩코드사의 여성 사원으로 너브스 콩코드에서 오퍼레이터를 담당하고 있다. 항상 냉정 침착한 태도로 업무를 처리하지만 때때로 상냥한 모습을 볼 수 있다. 성우는 「카드캡터 사쿠라」의 다이도우지 토모요역을 맡은 바 있는 이와오 준코.

스트랭

나이가 50이 다 되가는 약간 늙은 레이븐이지만, 현재 콩코드사에서 레이븐의 자격을 시험하는 레이븐 테스트의 적성검사관으로 활약하고 있는 실력파 레이븐이다. 아레나에서도 상위에 랭크되어 있는 인물로 「기동전사 건담」에 출연한 검은 삼연성의 가이아 역을 맡은 마사무네 잇세이가 목소리를 담당.

레오스 클라인

플라이터너스의 대장직을 맡고 있으며 레이븐즈 네스트가 존재할 당시부터 활약하던 인물이다. 이미 실제 나이는 90세를 넘었지만 강화인간 수술로 인하여 40대의 체력을 유지하고 있다.

보일 포트너

호전적인 성격의 소유자로서 아래의 레밀과 함께 지구의 아레나에서 활동하고 있었으나 클라인의 눈에 띄어 플라이터너스의 부대장이 되었다. 나이는 30대 전후반으로 「타이의 대모험」에서 홍겔 역을 연기한 호리 히데유키가 성우를 맡았다

레밀 포트너

보일의 여동생으로 냉혹무비의 여성. 플라이터너스의 작전참모로 활약하고 있으며 클라인의 사상에 동조하여 활동을 함께할 것을 결의한다. 성우는 「기동전사 ZZ건담」의 미네바 자비, 「카드캡터 사쿠라」에서 다이도우지 소노미 역을 맡은 이토 미키.



여성의, 여성에 의한, 여성을 위한

안젤리크 트로와



제작사	코에이
장르	시뮬레이션
발매일	가을
발매가	미정

수많은 남성 게이머들에게 천대(?)받는 게임, 「안젤리크」시리즈. 그러나 여성들 사이에서는 최고의 인기를 누리고 있다. 그 이유는 판타지적인 분위기 때문만이 아닌, 바로 여성을 위한 「연애」시뮬레이션이기 때문인데…. 현실의 남성에게 좌절한 여성들이여, 여기 멋진 남자, 저기 잘생긴 청년, 거기 멋진 중년, 가리지 말고 도전해보자! 안젤리크 트로와!

여성을 위한 연애 시뮬레이션 「안젤리크」의 최신 시리즈가 PS2로 등장! 어느 누구도 예상 못한 사건(?)이라고 할 수 있지 않을까? 여성 PS2 유저를 늘리려는 소니와 코에이의 음모일지도….



▲ 드디어 안젤리크도 3D 폴리곤이 되는 것인가…?(사실 전작이 어땠는지는 잘 모릅니다…. 기자가 안해봐서)

여성들을 위한 꿈의 세계

플레이어는 우주를 통치하는 여왕이 되어 9명의 수호성의 도움을 받아 대륙 「알카디아」의 발전을 꾀한다. 물론 직위를 이용하여 9명의 잘생긴 청년들(-_-)과 데이트도 하고… 웃흥♡

데이트하다가 여왕으로서 일을 까먹으면…

데이트가 아무리 좋아도 나라를 다스리는 일 만큼은 소홀히 할 수 없다. 게임의 큰 목적 중 하나는 바로 나라를 다스리는 일. 즉 「대륙 육성(육성의 스케일이 좀 크다…)」이다. 육성의 대략적인 모습은 다음과 같다. 대륙에 보내지는 힘(사크리아)의 조합을 통해 건물의 종류를 변화시킨다. 완성된 건물에 또 사크리아를 보내면 보다 큰 건물로 성장한다. 이런 방법을 통해 아름다운 거리를 만들어 대륙의 주인을 행복하게 하면 기적이 일어난다…?



◀ 젊은 여왕, 안젤리크님!(좋겠당…)



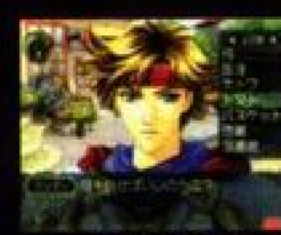
▶ 저 건물의 모습은… 무우?

그래도 데이트는 계속된다♡

사실 육성 시뮬레이션이라고는 해도 안젤리크에서 중요한 것은 데이트가 아니겠는가? 9명의 잘생기고 멋진 수호성과의 데이트는 안젤리크의 백미!

러브 채트(Love Chat)시스템

적당한 대화 소재로 수호성과 대화를 하는 것.
수호성이 좋아하는 소재를 찾아 이야기를 하면 「하트 비트」게이지가 올라가게 된다. 대화시에는 상대의 바이오리듬도 고려해야 하는 등, 여성의 섬세한 마음씨를 엿볼 수 있다…. 그런데 명색이 여왕님인데 아무나 그냥 확!!! 잡아 결혼하는 것은 안되나~?(죄송합니다. 여성 게이머 여러분)



▲ 화면 상단의 하트 비트 게이지에 주목!

주목! 9인의 수호성! 꺄아>.<

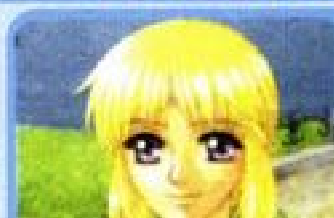
시리즈 단골로 등장하는 9인의 수호성들, 이들은 도대체 누구인가?



줄리어스
명예로움을 상징하는 빛의 수호성. 자존심과 책임감이 강한 성격이다



류미에르
친절함을 가져오는 물의 수호성. 섬세하며 친절하고 조용한 성격



마르셀
풍성함을 가져오는 녹의 수호성. 산천초목과 동물들을 좋아하는 마음씨 고운 소년

클라비스
평온함을 상징하는 암흑의 수호성. 입이 무겁고 타인에 대해 좀처럼 마음을 열지 않는다



랜디
용기를 지닌 바람의 수호성. 정의감이 강하며 쾌활하고 호쾌하다



오리비에
아름다움을 상징하는 꿈의 수호성. 낙천적이며 자신의 아름다움을 가꾸는 것이 취미





오스카
강함을 상징하는 불의 수호성. 자신 넘치며 정력적인 (-_-) 플레이보이



제펠
기술을 상징하는 강철의 수호성. 근본은 순진하지만 정직하지 못한 것이 단점



루바
지혜를 상징하는 땅의 수호성. 항상 마이페이스로 태평한 인격자

PlayStation2



- 제작사 타이토
- 장르 퍼즐
- 발매일 미정
- 발매가 미정

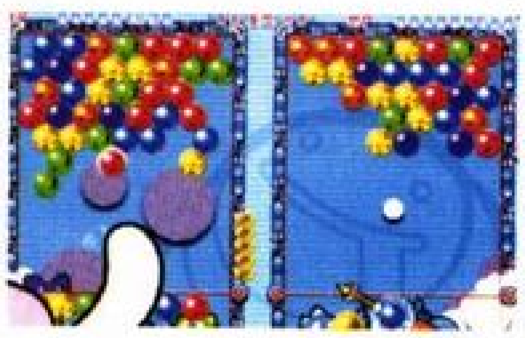
퍼즐 보블이 플스2로!?



슈퍼 퍼즐 보블

타이토의 마스코트라고 해도 과언이 아닌 바블룬이 드디어 플스2로 진출. 퍼즐 보블의 최신작 「슈퍼 퍼즐 보블」로 업그레이드 하였다. 신캐릭터의 등장과 전작에서 볼 수 없는 새로운 요소로 무장한 「슈퍼 퍼즐 보블」의 세계로 렛츠 고!

간단하면서 심오한 퍼즐의 세계를 보여주는 「퍼즐 보블」. 그 최신작을 이제 집에서 즐길 수 있게 되었다. 플스2에서만 가능하다고 하는 새로운 룰과 새로운 필드 그리고 고(高)퀄리티의 연출이 존재한다.



과연 전작에 비해 얼마나 비약적인 발전을 보였는지 확인해보도록 하자.

슈퍼는 여기가 틀리다

새롭게 추가된 요소들은 게임을 더 쉽고 재미있게 즐길 수 있도록 도와준다.

데카 버블

데카 버블은 필드 위에 큼지막하게 보이는 버블로 이것을 같은 색의 버블로 맞춰 터트리면 주변에 있는 모든 버블이 같은 색으로 변한다. 그다음 같은 색의 버블을 찾아 터트리면 단숨에 클리어할 수 있다.



◀ 데카 버블이 보이면



쉽게 쉽게 단순하게 클리어하자 ▼



▲ 같은 색으로 맞춰서

미니 버블

직경이 아주 작은 미니 버블. 보통 버블이 통과하지 못하는 틈을 통과하여 터트리는 것이 가능하다. 하지만 관련 없는 색에 맞추게 되면 보통 사이즈로 변해버린다.



◀ 무지 작다

이동벽

퍼즐 버블에서는 필드의 벽을 잘 활용해야만 보다 쉽게 게임을 클리어할 수 있다. 만약 벽중에 이동벽이 있다면 버블의 반사방향이 전혀 다른 곳으로 갈 경우가 생겨 되려 불리한 상황이 될 수 있다. 반드시 주의해야하는 부분



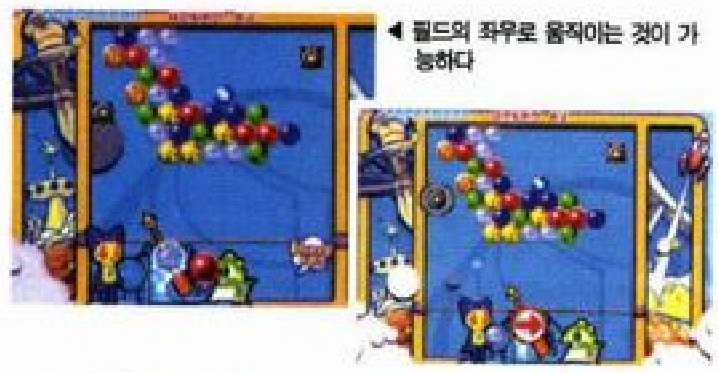
▲ 그냥은 알 아 볼 수도 없다



반드시 벽을 이용해야하는 것은 어떤 방법을 ▶

댐퍼

사진을 보면 알 수 있 듯 필드의 좌우가 넓어졌다. 그렇다면 그 만큼 버블을 쏠 수 있는 각도가 애매해졌다는 얘긴데…. 하지만 댐퍼를 이용하면 걱정 없다. 필드 위에 보이는 화살표 모양의 블록을 건드리면 그 화살표의 방향으로 발사대를 이동하는 것이 가능하다.



◀ 필드의 좌우로 움직이는 것이 가능하다

새 친구들 소개

버블룬과 함께 게임 진행을 도와줄 신 캐릭터 소개



© TAITO



화려한 컴백

실피드 더 로스트 플래닛



제작사	게임아츠
장르	슈팅
발매일	9월
발매가	6,800엔

비디오 게이머에게 가장 큰 충격을 안겨준 3D 슈팅 게임이라면 PC8801과 메가 CD로 발매된 「실피드」를 꼽고 싶다. 당시로서는 환상적인 그래픽을 자랑했던 실피드의 제 3탄이 될 PS2판에서도 그 신화는 계속될 듯하다. PS2의 환상적인 그래픽을 이용하여 부활하는 실피드. 이번에는 전작을 계승한 무기 시스템에 대해 소개한다.

상황에 맞추어 양 날개의 무기를 바꿔라!

실피드의 무장 시스템은 전통적으로 좌·우의 무장을 따로 선택하여 싸우는 시스템. 이번 PS2판에서도 그것은 크게 바뀌지 않았다. 스테이지 시작시에 좌우의 무기를 각각 따로 선택하여 달 수 있다(물론 같은 무기를 달 수도 있다. 처음에 제공되는 무기는 발칸 밖에 없지만 게임이 진행되어 나가면서 최고 9종류의 무기를 얻을 수 있다. 숨겨진 무기도 있을 것으로 기대되는데…. 이번엔 모두 6개의 무기를 소개하도록 하겠다.



◀ 좌우에 같은 무장을 장비할 수도 있다. ○ 버튼으로 우측 무기, □ 버튼으로 좌측무기를 발사하며 × 로 양쪽 무기를 발사할 수 있다



스테이지 중에 보급선이 출현하는 장소가 있다. 이 곳에선 실드 회복이 가능한 동시에 무기의 교환도 가능하다. 상황에 맞추어 무기를 교체하자 ▶

발칸



실피드의 가장 기본적인 무기중 하나. 위력은 높지 않지만, 연사력이 우수하다. 약하고 많이 나오는 적, 즉 조무라기들을 잡을 때 좋은 무기… 라고 말 안해도, 모두들 잘 알겠지….

V 발칸

하나의 포문에서 2발의 발칸이 V자 모양으로 나간다. 양 날개에 달면 4발, 3개 달면 6발이라지만 2개까지 다는 것이 실피드의 한계. 여기서 문제점 하나. V 발칸을 얻으면 그 다음부터 발칸을 쓸 일은 없을 것 같은데… 무기 선택의 의미가 없어지지 않을까?



네이팜 봄



한쪽 날개에서 전방 좌우, 그리고 후방으로 각각 두 발씩 모두 6발의 탄이 나가는 무기. 사정거리는 짧지만 위력이 강하다. 역시 한방파워!

세븐타입 빔

관통력이 있는 빔포. 십자버튼을 이용해 발사 방향을 바꿀 수 있으므로 어떤 방향의 적에게든 대처할 수 있는 것이 장점이다.



스타보우

전방으로 탄을 확산하여 발사하는 무기. 확산범위는 넓지 않지 않다. 연사하면 포문주위에 에너지가 모이는데 이 것도 공격력을 지니고 있다. 실피드의 대표적인 무기.



레이저

관통력이 있는 레이저 병기. 위력은 절대적이지만 범위가 좁아 측면에서 공격해오는 적에게는 좋지 못하다. 레이저 발사중에 기체를 이동시키면 레이저도 함께 이동한다(이런 건 기본!).



PlayStation2



배 아프랬어?



베알파레스

■ 제작사	SCEJ
■ 장르	액션 RPG
■ 발매일	여름
■ 발매가	5,800엔

색다른 게임을 많이 내놓는 SCEJ. 그래도 신작 「베알파레스」는 그나마 게임이 어떤 것인지 이해하기 쉬운 편이다. 액션RPG의 형식을 띠고 있기 때문. 그러나, 장르명은 여전히 희한하다. 「풀 리액티브 RPG」. 때는 바야흐로 장르 파괴의 시대…. 게이머들은 이런 시대에 어떻게 살아나가야 할 것인가?

주어진 미션을 달성하기 위해 13인의 동료와 함께 협력하면서 눈앞의 장애물을 뛰어넘는다. 때로는 각각 지니고 있는 무기를 사용하거나 또 어떤 때는 던전 안에 있는 물건을 이용하거나…. 이와 같이, 때와 경우에 따라 보다 효과적인 방법을 선택하여 미션을 클리어하는 게임인 「베알파레스」는 「사고(思考)형 액션 RPG」라고 하는데…. 사고형 액션 RPG라…. 그럼 「풀 리액티브(Full Reactive) RPG」는 무슨 말일까? 알려고 하면 다칠지도 모른다. 참고로 베알파레스는 타천사 중 하나.


▲ 주인공 남·여 둘 중에 하나를 고를 수 있다. 맘대로 이름을 정할 수 있지만 표준 이름도 있다. 필자처럼 디폴트 선호자를 위한 것인가? (사실은 귀찮아서 그냥 디폴트로 정한다)

여러가지 해법이 있는 미션

미션 클리어형 RPG인 베알파레스. 미션을 클리어하기 위해서는 정해진 조건을 만족해야 하지만 그 조건을 만족시키는 방법은 여러가지가 있다… 라고 선전은 하지만, 다른 게임들은 안 그렇던가? 어쨌든, 중요한 것은 재미. 이 게임의 특징이며 가장 중요한 게임의 재미가 될 것 같은 것은 바로 트랩(함정)시스템이다.

트랩 시스템

미션의 클리어 조건을 만족시키기 위해 때로는 대량의 몬스터를 모두 쓰러뜨리지 않으면 안될 경우도 있다. 그런 경우, 적을 쓰러뜨릴 수단이 손에 든 무기뿐이라면 걱정된다. 그런 경우에 도움되는 것이 던전내에 자유로이 설치할 수 있는 각종 트랩의 존재. 종류도 풍부해서 사용방법에 따라서는 좋은 성과를 기대해도 좋다.


▲ 트랩은 크게 3개로 분류 가능. 지금은 플립패널 설치중이에요…

Type 1 밟아라… 밟아라… 훗훗훗, 밟았다!

던전내에 설치하는것만으로 효과를 발휘하는 트랩. 밟으면 터지는 지뢰 같은 것이라고나 할까? 사용하기 간단하기 때문에 큰 데미지는 주지 않지만, 불리한 상황을 타파하는데 충분히 도움이 된다.


▲ 플립 패널로 이동중이다. 플립 패널은 전투시 외에도 이동시에도 사용가능. 스프링 달린 발판 같은 것인가?

Type 2 왔다, 눌러!

던전내에 설치한 후 ○버튼을 눌러 작동시키는 타입의 트랩이다. 자신이 원하는 때에 작동시킬 수 있기 때문에 실전에서도 꽤 도움이 될 경우가 많다.


▲ 트랩의 설치 후 적이 근처에 왔을 때 타이밍을 맞추어 눌러준다

Type 3 때려야 말을 듣는 타입

트랩을 설치하는 방법은 다른 타입들과 같지만, 그 후 ○버튼이 아닌 무기를 사용하여 공격하면 작동된다. 트랩과 적이 겹쳐있을 때 가동시키면 큰 데미지를 입힐 수 있다.


▲ 무기의 데미지 + 트랩의 데미지. 본지 게임실의 TV도 때려야 말을 듣는다

당연히 무기로도 공격!


▲ 뭔가 엄청나게 강하게 보이는 무기

앞에서 트랩의 역할을 강조했지만, 기본적으로 액션 RPG이므로 무기를 이용한 공격도 가능한 것은 당연. 마법 사용도 할 수 있으니 본 게임에서는 기본적인 무기와 마법 외에 함정을 포함하여 모두 3가지의 공격 패턴으로 미션을 클리어할 수 있다.

함께 지하유적을 탐사하는 동료들

주인공 일행은 주인공 포함하여 모두 13명. 트랩 전문 동료에 마법 전문 동료까지 특기가 특화되어있다. 어떤 동료를 키울지는 자신의 취향. 물론 RPG 성격을 지닌 만큼 레벨업은 기본이다. 레벨업으로 좀 더 강력한 트랩을 사용한다든지 하는 것도 가능할 듯.



◀ 이 게임의 단점 = 여자들이 다 비슷하게 생겼다

▲ 어느 게임이든 등장하는 강인한 여성 전사일 듯



▶ 무기는 무식하게도 도끼. 하지만 트랩도 잘 쓰는 레인저 타입

◀ 마법 스태프를 든 것을 보면 마법사



제작사	에닉스
장르	롤플레잉
발매일	8월 26일
발매가	7,800엔

설마 또 연기는 않겠지요?

드래곤 퀘스트 7

에덴의 전사들



발매연기를 거의 1년을 끌어온 「드래곤 퀘스트 7(이하 드퀘7)」의 발매일이 드디어 8월 26일로 다가왔다. 과연 이번엔 진짜인가?

곧 발매될 듯 하지만 막상 발매가 닥쳐오니 지금까지 발매를 연기한 경력을 보면 아직도 불안하다…. 그래도 기다린 만큼의 보람이 있으리라 믿어보자.

드래곤 퀘스트 6부터 시작된 전직 시스템. 6편과 마찬가지로 7편에서도 마찬가지로 다마신전이란 곳에서 전직이 시작된다(가능하게 된다). 전직의 궁극적인 목적은 하위 직업을 마스터 하여 상급직으로 전직하는 것. 이번 호에서는 드퀘 시리즈의 새로운 재미가 된 '전직'에 대해 알아보기로 하자.



새로운 직업, 새로운 특기

새로운 직업으로 전직하게 되면 각 직업의 특성에 맞게 능력치가 변화하는 것은 당연한 사실. 그러나, 더 중요한 것은 그 직업에서의 경험을 쌓아 얻게 되는 「특기」이다. 해당 직업의 특기는 당연히 그 직업으로만 얻을 수 있으며, 이렇게 얻은 특기는 다른 직업으로 전직해도 그대로 계승된다. 회복마법을 쓰는 전사와 검기를 날리는 마법사가 될 수도 있는 것이다(왠지 FF5 선전문구 대신 써도 될 것 같다).

직업의 극에 달한 자

드퀘7은 물론 전작보다 많은 직업이 준비되어있다. 그리고 그 중에는 특수한 조건을 만족시켜야 얻을 수 있는 직업이 있다. 기본직 10종류 위의 '상급직'이 바로 그것이다. 쉽게 말해 상급직은 전사나 마법사, 승려 등의 기본직 중 특정 직업을 마스터한 사람만이 올라갈 수 있는 직업의 '최고봉' 이다.



직력(職歷)시스템으로 미지의 특기를 얻자

지금까지 캐릭터가 어떤 직업을 경험했는가에 의해 하나의 직업에서는 배울 수 없는 특수한 특기를 얻을 수 있다는 것이 직력 시스템이다. 같은 도둑이라도 전사를 경험했던 캐릭터는 보통은 배울 수 없는 「훔치며 베기」등의 특기를 배울 수 있는 것이다. 직력으로 배울 수 있는 특기는 30종 이상이다.

음유시인의 경력 + 양치기의 경력 = 양세기 노래

불면증에 희소식! 잠이 안오십니까? 그렇다면 양을 세어보세요! 잠이 안 올때 양 한마리… 양 두마리…. 잠이 금방 옵니다. 놀랍지 않습니까?



▲ 놀랍습니다

무투가의 경력 + 도적의 경력 = 급소 찌르기

또 있습니다! 강력한 적에게 「급소 찌르기」! 그 강력한 적을 단 한방에, 단 한방에 해치울 수 있습니다! 이 두개를 합쳐서 저렴한 가격에….



▲ 완전히 마스터한 직업에는 별표가 8개 붙는다



▲ 용자라면 강도짓도 용서되는 것인가?



▲ 한방에 보내려면 랜덤의 여신이 미소지어줘야 한다

PlayStation

10종류의 기본직은 뭐가 있나?

전사



검기 등의 특기를 몸에 익히고 있는 전사는 파티의 공격의 핵심이 되는 직업이다.

칭호

레벨1	견습	레벨5	좋은 솜씨
레벨2	수련중	레벨6	달인
레벨3	제법?	레벨7	검호
레벨4	베테랑	최고레벨	소드마스터



▲ 보통은 칼날이 들어가지 않는다는 드래곤의 비늘도 일격에 베어버리는 「드래곤베기」

무투가



자신의 몸을 흉기처럼 단련해 체술을 이용하여 몬스터를 쓰러뜨리는 직업.

칭호

레벨1	솜편펀치기	레벨5	대리 사범
레벨2	하얀 띠	레벨6	사범
레벨3	초단	레벨7	비기전수
레벨4	검은 띠	최고레벨	격투왕



▲ 몬스터를 쓰러뜨려 잠시 행동을 하지 못하게 하는 「하든 강 K(실은 다리걸기)」

마법사



공격주문이나 공격 보조마법을 사용하는 직업.

칭호

레벨1	마법이 좋아	레벨5	요술사
레벨2	견습	레벨6	마술사
레벨3	겨우 기억	레벨7	마도사
레벨4	주문사	최고레벨	대마도사



▲ 섬열계 주문의 대표주자, 베기라마, 몬스터 1그룹을 공격한다

승려



회복과 공격 보조마법을 사용하는, 파티에서 없어서는 안될 직업이다.

칭호

레벨1	견습	레벨5	고위사제
레벨2	수련중	레벨6	승정
레벨3	신관	레벨7	대승정
레벨4	사제	최고레벨	교황



▲ 골치아프신 일이 있습니까? 「미호돈」으로 잊어버리세요

댄서



몬스터를 농락하는 여러 종류의 댄스를 출 수 있는 직업. 잘만 사용하면 주문에 필적하는 강력한 효과를 발휘할 수 있다. 그런데, 웬 힙합 스타일?

칭호

레벨1	묘미흉내	레벨5	백댄서
레벨2	입문	레벨6	박수 갈채
레벨3	밑바닥인생	레벨7	톱댄서
레벨4	보조출연	최고레벨	신의 댄서



▲ 「이상한 춤」즉, 변태 퍼포(?)로 적의 MP를 뺏는다

도적



길게 설명할 것 없는 직업. 전투 뿐 아니라 필드 이동시에도 도움이 되는 능력을 지니고 있다.

칭호

레벨1	소매치기	레벨5	한사람분 톡톡히
레벨2	좀도둑	레벨6	고리대금업자
레벨3	망보기	레벨7	두목
레벨4	도둑제자	최고레벨	대두목



▲ 적의 공격을 흘려버리는 특기

음유시인



음유시인은 모든 특기가 전투보조 역할을 한다. 음지 공격 같은 것은 안되는 것인지?

칭호

레벨1	노래가 좋아	레벨5	노래명인
레벨2	수련중	레벨6	???
레벨3	목청 좋고~	레벨7	???
레벨4	유랑연예인	최고레벨	???



▲ MP 소비가 없는 공격보조마법이라고 생각하면 될 듯

선원



전투 뿐 아니라 넓은 세계를 여행하는데에 도움되는 직업.

칭호

레벨1	갑판청소	레벨5	항해사
레벨2	닻올리기	레벨6	???
레벨3	노젓기	레벨7	???
레벨4	조타수	최고레벨	???



▲ 「그물던지기」는 적 하나의 움직임을 봉쇄한다 일격에 베어버리는 「드래곤베기」

10종류의 기본직

양치기



전투에는 어울리지 않는 직업 같지만… 의외로 좋은 효과를 가진 특기를 지니고 있다.

칭호

레벨1	초보	레벨5	파수꾼
레벨2	견습	레벨6	???
레벨3	우리청소	레벨7	???
레벨4	먹이주기	최고레벨	???



▲ 특기 울(wool)가드. 냉기계 공격을 방어해준다

광대



몬스터를 웃겨서 죽이는 직업…(거짓말). 어떤 효과를 지니고 있는지는 미지수라고 할까? 전작에서는 용자가 되려면 꼭 거쳐야 할 직업 중 하나였다.

칭호

레벨1	견습	레벨5	인기몰이
레벨2	썰렁한 웃음	레벨6	???
레벨3	입가리고 웃음	레벨7	???
레벨4	기억나는 웃음	최고레벨	???



▲ 몬스터들을 웃겨서 행동 불능에 빠뜨려라!

상급직은 10종류!

현재까지 공개된 상급직은 3종류이다. 과연 어떠한 상급직이 더 있을지 기대되지만 현재 공개된 것은 모두 전작에 있던 것들이라 실망….

배틀마스터(전사+무투가)



싸움의 스페셜리스트. 암석떨구기 등 공격력을 중시하는 특기를 지니고 있다.

칭호

레벨1	주니어급	레벨5	헤비급
레벨2	페더급	레벨6	무제한급
레벨3	라이트급	레벨7	챔피언
레벨4	미들급	최고레벨	세계챔피언

마법전사(마법사+전사)



직접공격과 마법의 밸런스가 좋은 직업. 마법검 등도 익히고 있다. 칭호의 이름도 마법의 이름을 딴 것들.

칭호

레벨1	메라파이터	레벨5	블리자더
레벨2	바이킬터	레벨6	바시파이터
레벨3	데인킬러	레벨7	미그미소드
레벨4	스펠킬러	최고레벨	포스로드

현자(마법사+승려)



공격과 보조, 회복 마법 등 모든 마법에 통달한 직업. 이 직업이 아니면 배울 수 없는 최강 마법도 있다.

칭호

레벨1	워록	레벨5	위저드
레벨2	하이워록	레벨6	하이위저드
레벨3	비숍	레벨7	아크위저드
레벨4	하이비숍	최고레벨	스펠엠페러

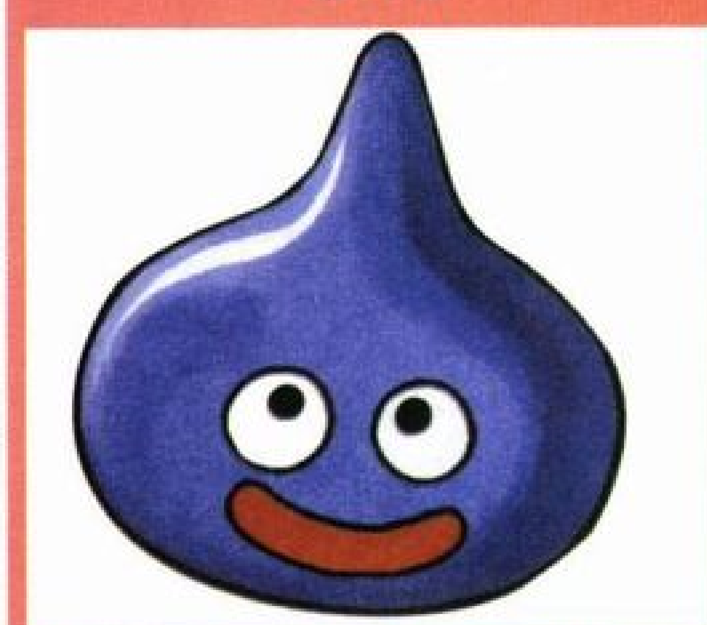
몬스터로도 전직 가능!

앞서 소개한 직업 뿐 아니라 몬스터로도 전직할 수 있음이 알려졌다. 전직 가능한 몬스터 종류 또한 30종 이상. 모든 몬스터로 전직할 수 있는 것은 아니기 때문에 전직 가능한 몬스터를 찾는 것도 드퀘7의 재미일 듯….

몬스터의 마음을 얻어라

전투 종료 후, 특정 몬스터의 마음(心)이란 아이템을 얻을 수 있다. 예를 들면 슬라임을 이기면 「슬라임의 마음」을 얻는다는 식이다. 이 「마음」이 전직하는데 필요한 아이템이다. 이 아이템을 들고 다마 신전에 가서 전직할 수 있다.

슬라임



드퀘 시리즈의 마스코트. 슬라임. 종류가 많기도 하다. 슬라임 전직 방법은 일단 펄펄 끓는 물에 들어가 몸을 녹이고…(엽기적이다). 어떻게 슬라임으로 변할 수 있는지는 묻지 말자.

칭호

레벨1	보통 슬라임	레벨5	슬라임 대인
레벨2	리더 슬라임	레벨6	???
레벨3	엘리트 슬라임	레벨7	???
레벨4	슬라임 귀족	최고레벨	???

PlayStation

썩은 시체

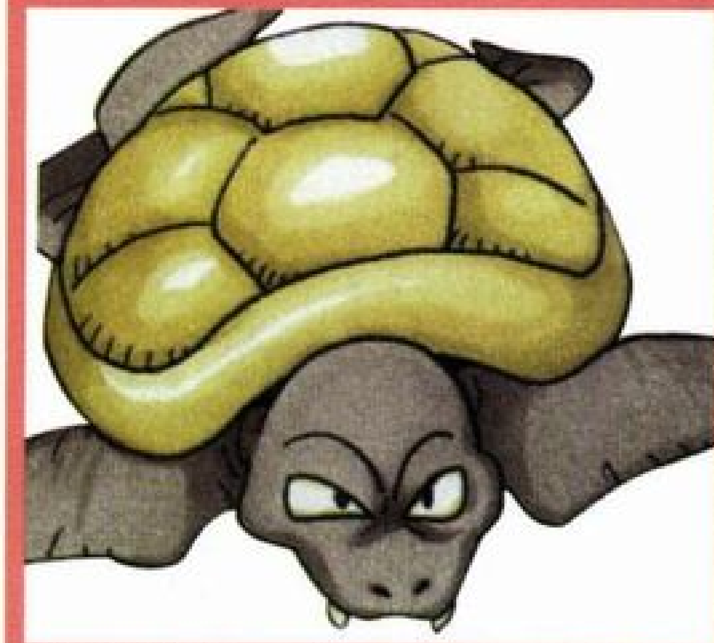


썩은 시체에 대한 일화 한마디.
곰도어 : 어이 防塵. 이번 드퀘에는 몬스터로도 전직할 수 있다는군?
防塵 : 예. 그래도 설마 좀비로는 전직되지 않겠죠?
곰도어 : …되는데.

칭호

레벨1	가사상태	레벨5	부패 시체
레벨2	임종	레벨6	???
레벨3	사후경직	레벨7	???
레벨4	썩기 시작	최고레벨	???

이블 터틀



말할 필요없이 바다에 사는 몬스터. 딱딱한 등갑옷을 이용한 공격이 특기이다.

칭호

레벨1	둔한 거북	레벨5	파워 터틀
레벨2	느린 거북	레벨6	???
레벨3	보통 거북	레벨7	???
레벨4	하이 터틀	최고레벨	???

춤추는 보물



겉보기와 달리 적 1그룹을 잠재워버리는 능력을 지닌 「유혹의 춤」 등의 쓸모 있는 특기를 사용하기도 한다. 많은 적을 만났을 때 유용한 몬스터 직업.

칭호

레벨1	유리구슬	레벨5	춤추는 오팔
레벨2	원석	레벨6	???
레벨3	춤추는 호박	레벨7	???
레벨4	춤추는 비취	최고레벨	???

키메라



시리즈 1편부터 등장한 새 모양의 몬스터. 강력한 화염공격을 갖고 있다.

칭호

레벨1	병아리같은 모습	레벨5	자각한 키메라
레벨2	아장아장 걸음마	레벨6	???
레벨3	파닥이기 시작	레벨7	???
레벨4	보금자리를 떠날 때	최고레벨	???

호이미 슬라임



몬스터들의 파티 중에서도 보조역할을 하는 호이미 슬라임. 이름대로 호이미나 베호이미 등의 회복마법 전문이다.

칭호

레벨1	호이미시작	레벨5	치료의 달인
레벨2	치료쟁이	레벨6	???
레벨3	베호이미 조금 알기	레벨7	???
레벨4	치료의 마음	최고레벨	???

꽃물총새



「드래곤퀘스트 몬스터즈」에 첫 등장하는 몬스터. 특기는 「달콤한 냄새」로 적을 잠재우는 것이다.

칭호

레벨1	씨앗 물총새	레벨5	본고장 물총새
레벨2	새싹 물총새	레벨6	???
레벨3	새잎 물총새	레벨7	???
레벨4	떡잎 물총새	최고레벨	???

몬스터 직업에도 상급직이 존재한다!

보통 직업과 같이 몬스터직업에도 상급직이 있다. 몬스터 상급직의 경우도 물론, 하위 직업을 마스터한 후 조합하여 전직할 수 있게 된다. 지금까지 밝혀진 몬스터 상급직업을 소개한다.

드래고슬라임



▶ 꽃물총새처럼 「드래곤퀘스트 몬스터즈」에 등장했던 드래곤 슬라임이 바로 상급직. 슬라임 주제에 드래곤의 강력함을 지니고 있다는데…. 슬라임의 진화는 계속될 것인가?

플라잉 데빌



▶ 새처럼 생겼지만 등에는 데빌의 날개를 지니고 있는 몬스터. 전직한다면 꽤 강력할 것 같은데…. 전직하려면 모두 3개의 몬스터 직업을 마스터해야 한다.

플래티너킹



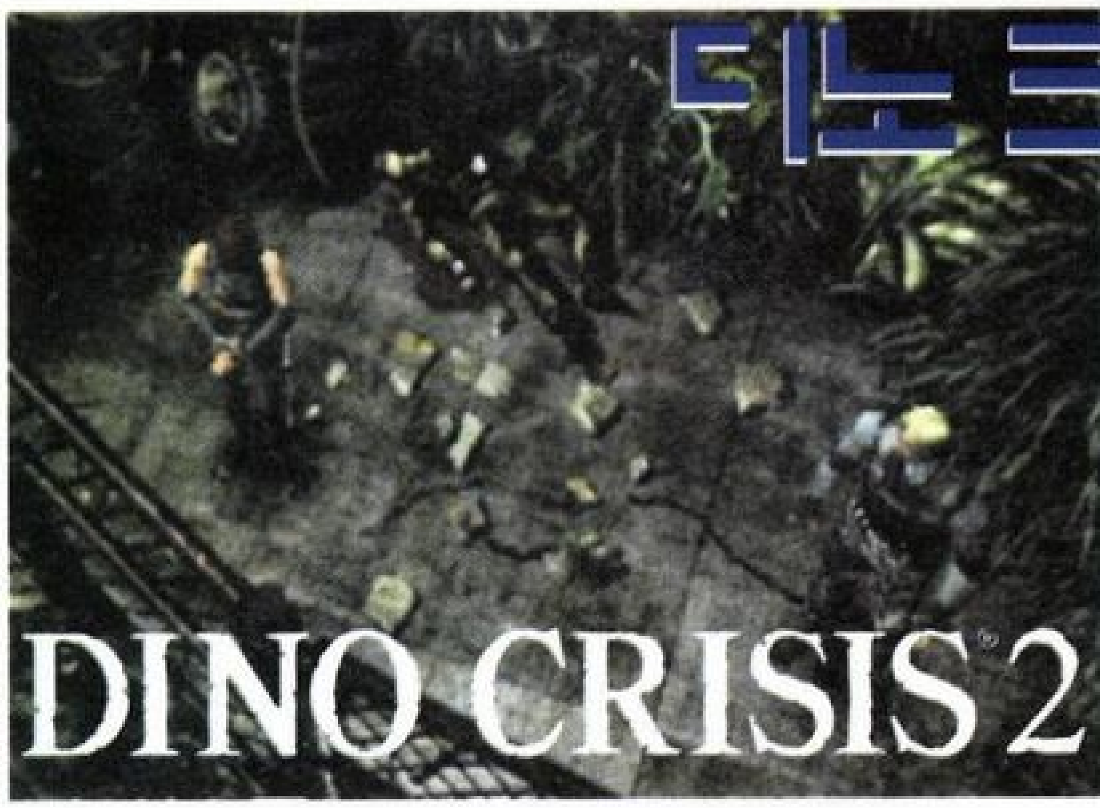
▶ 골든 슬라임을 넘어선 최상급 슬라임? 슬라임을 포함한 3개의 몬스터직을 마스터해야 전직할 수 있다.



■ 제작사	캡콤
■ 장르	액션 어드벤처
■ 발매일	9월 13일
■ 발매가	5,800엔

이번엔 복수다

디노 크라이시스 2



죄없는 공룡들에 대한 복수….
인간의 만용은 어디까지 계속될 것인가?
시간과 공간을 뒤트는 '서드 에너지'에 의해서 「디노 크라이시스 2(이하 디노 2)」의 주인공들은 아예 공룡시대로 돌아가서 공룡 학살을 한다. 불쌍한 공룡들은 주인공들의 학살에서 어떻게 버텨나갈 것인가? 제목 그대로 「공룡 위기!」이다. 게이머의 손에 의해 숱하게 죽어나갈 공룡들을 위한 묵념….

지난 라인업에서 밝혔듯이 디노2는 호러에서 액션으로 장르가 바뀌었다. 수많은 공룡들을 처치하는 것이 디노2의 새로운 재미. 이번에는 스토리, 새로운 주인공과 함께, 액션성을 강화하기 위하여 생긴 새로운 요소들을 소개한다.


▲ 이젠 도망가지 않는다!

서드 에너지의 폭주… 그리고 1년 후

레지나와 그 일행의 활약으로 '커크 박사 탈환 작전'은 성공했다. 서드 에너지의 연구는 커크박사의 손을 떠나, 모(某)대학 정부군사부로 옮겨졌다. 1년 후, 사건은 다시 발발하였다. 전작을 훨씬 능가하는 서드 에너지의 폭주에 의해 연구개발도시 '에드워드 시티'가 완전히 소멸한 것이다. 정부는 연구실적과 연구스탭 보호를 위해 구출작전을 발동하여 도시가 이전 다고 생각되는 시대에 대공룡전을 대비한 화기를 장비한 군대를 파견하지만….

· 커크 박사

사건의 발단이 된 서드 에너지의 개발자로서 전작의 탈환대상이 되었던 중요인물. 자기중심적인 천재과학자.

· 서드 에너지

공간을 왜곡하여 일정 공간을 다른 시간으로 몽땅 전이시켜 버리는 기관(일종의 타임머신이랄까?). 그러나 다루는 것이 무척 어렵기 때문에 전작에서의 폭주 사건이 벌어졌던 것. 2에서도 폭주 때문에 도시 하나가 완전히 백악기로 옮겨져버리고 만다.


▲ 백악기의 정글에서 벌어지는 싸움… 과거가 바뀐다면 현재는 어떻게 될 것인가?

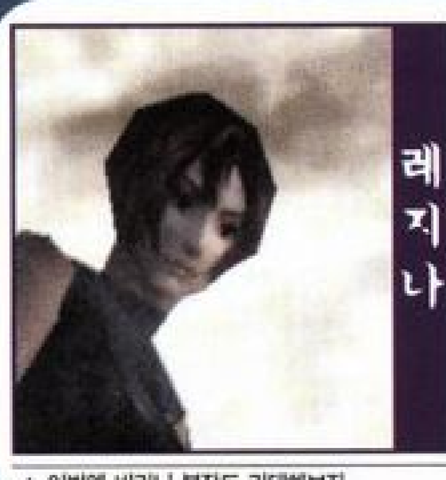
공룡이 두려운가? 이번엔 다르다!



▲ 강력한 화기 앞에 속수무책인 프테라노돈. 설마 지대공 미사일?

스토리에서 알 수 있듯이 디노2의 배경은 백악기로 이동해 버린 '에드워드 시티'이다. 전작에서는 상대가 공룡이란 것을 모르고 파견된 주인공들이 고생을 했지만, 이번엔 적을 알고 나를 알기 때문에 백전 백승! '대공룡 화기'를 장비하고 투입되는 주인공들인 만큼, 강도높은 액션이 기대된다.

냉정 침착, 쿨한 잠입작전의 엑스퍼트



▲ 이번엔 비키니 복장도 기대해보자

S.O.R.T에 소속된 여성 특수공작원. 1년전의 '커크박사 탈환작전'에 실적 때문에 이번의 임무도 맡게 되었다.

강인한 육체를 지닌 특수부대 소속 군인



▲ 한마디로 '튼튼한 놈'

TRAT에 소속된 군인. 강철같은 육체와 역경을 버티는 힘과 정신력을 지니고 있다. 그 체력을 살려서 중화기를 다루는 능력이 우수.



▲ 두 주인공 사이는 별로 좋지 않은 듯. "어이 어이, S.O.R.T의 아가씨는 문 여는 방법도 아는거야?"


▲ 또 말싸움하는 두 사람. TRAT는 S.O.R.T와 사이가 좋지 않은 듯

S.O.R.T	국가간의 초고도 정보전에 대비해 TRAT의 전 리더가 설립. 잠입공작술, 컴퓨터 공작술등을 행하는 정부직속의 특수부대.
TRAT	우수한 군인을 모아 만든 육군의 특수부대. 요인구출, 파괴공작 등을 중심으로 하고 있는 최고레벨의 부대.

공룡 다 덤벼~ 이번엔 강해졌다고!

신요소 3가지

신요소 1. 서브무기

디노2에서는 양손에 무기를 장비하여 싸우는 것도 가능하다. 전작에도 등장했던 핸드건과 샷건 등의 「메인무기」외에도 「서브무기」라 불리우는 '공격을 보조하는 무기'도 동시에 장비할 수 있게 된 것이다. 이것에 의해 공룡을 견제하면서 공격하거나, 다운된 공룡에게 추격타를 먹이는 것도 가능해지는 등 전략성이 풍부한 전투를 즐기는 것도 가능해졌다. 여기서는 주인공 2명이 사용하는 서브무기와 전작에는 없었던 신무기 하나를 알아보기로 하자.



▲ 물론 핸드건도 또 등장하지만, 강력한 무기가 많은 디노2에서는 초반에만 사용될 듯

◑ 레지나 전용 서브무기

라지 스턴건

고전압의 전극에 의해 적을 감전시키는 무기. 감전된 공룡은 행동이 둔해지기 때문에 메인무기로 추격타를 노리는데 사용.



▲ 일부의 전자 잠금장치에도 스턴건을 이용하여 해제하는 것도 가능하다. 치한퇴치용으로도 적절





▲ 저런 전자 장비를 타격에 써도 되는 것인가?

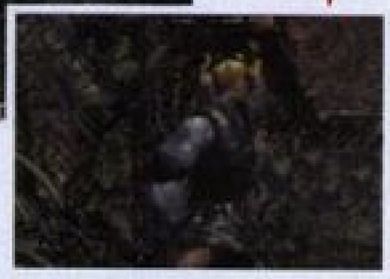
▶ 인간의 손놀림이 빠른가, 공룡의 발톱이 빠른가? 스턴건을 사용하려면 근접해야 할텐데…

◑ 딜란의 전용 서브무기

마쳇

군용의 대형 나이프. 정글을 배경으로 한 영화에서 자주 볼 수 있는 것이다. 주 목적은 정글을 헤쳐나갈 때 덩굴등을 절단하는데에 쓰는 것이지만, 힘 좋은 딜란은 이것을 서브무기로 쓴다.





▲ 문 여는 것을 방해하고 있는 큰 덩굴도…

▶ 딜란의 마쳇을 써서 잘라내버린다!



▲ 공룡 100마리 베기

◑ 불태웠어… 까맣게…

플레임 런처

강력한 메인 무기중 하나, 「플레임런처」는 화염방사기의 일종. 강력한 화력을 지닌 대공룡병기중 하나이다. 역시 야생동물들은 불에 약하다. 하지만, 정글에서 화염방사기를 사용하면 위험할텐데…?



▲ 정글에서 저런 화염방사기를 사용하는 것은 생태계파괴다



▲ 야수들이 불을 무서워한다는 것은 잘 알려진 사실

신요소 2. 바이탈리티 게이지

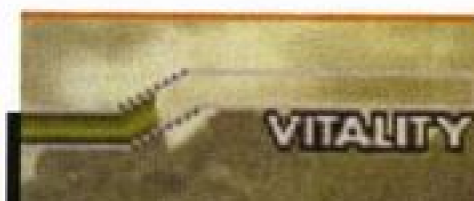
전작에서는 메뉴화면에서만 알아볼 수 있었던 체력상태를 한눈에 알아볼 수 있는 체력게이지가 생겼다. 전작에서는 메뉴를 열지 않으면 레지나의 모습을 보고 체력상태를 알 수 있었다. 또, 특이하게 출혈상태라는 것도 있어서 피를 흘리면 체력을 점차 잃어버려 사망하게 되었었는데…. 역시 디노2에도 출혈은 건재하다. 한눈에 알아볼 수 있게 된 만큼 간편해졌다.





▲ 화면 우측상단의 체력게이지에 주목!

▶ 전작에서는 이렇게 몸 상태를 봐서 체력이 얼마나 남았나를 가늠할 수 있었다



◀ 위험한 상태

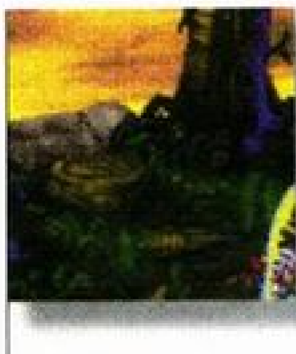


▲ 출혈 상태. 이 상태에서는 지혈제를 사용하여 일단 피를 멎게 해야 체력의 손실을 막을 수 있다

신요소 3. 달리면서 쏴라!

전작에서는 할 수 없었던, 총을 쏘면서 달리는 것도 가능해졌다. 액션성을 중시한 결과라 할 수 있겠다. 총을 쏘면서 달려서 접근, 서브무기로 타격을 입힌다든지 하는 것도 가능할 것이다.





우려먹기라고 말한다면 혼난다



록맨 X 5

제작사	캡콤
장르	액션
발매일	미정
발매가	미정

오랜기간동안 지속적으로 사랑을 받고 있는 「록맨X 시리즈」의 최신작 정보가 공개되었다. 2D 액션 게임 중 최고봉이라고 해도 과언이 아닐 「록맨 시리즈」. 우려먹기라는 이야기도 많이 듣지만 그래도 돌아올 때마다 점차 발전된 모습을 보여주었는데…. 과연 이번 작품은 어떤 모습으로 새롭게 태어났는지 알아보기로 하자.

다양한 액션과 스킬을 만끽할 수 있다는 것과 다양한 무기와 아이템을 사용하여 게임을 능동적으로 즐길 수 있다는 장점을 가지고 있는 게임이 바로 록맨이다. 「록맨 X 5」는 이제까지의 시리즈 보다 더 진화한 모습을 보여주고 있는데…. 과연 어떤 것들로 무장했는지 알아보도록 하자.



여기가 다르다!

록맨 X5에서 변경된 점에 대하여 알아보기로 하자.

◇ 플레이어를 선택

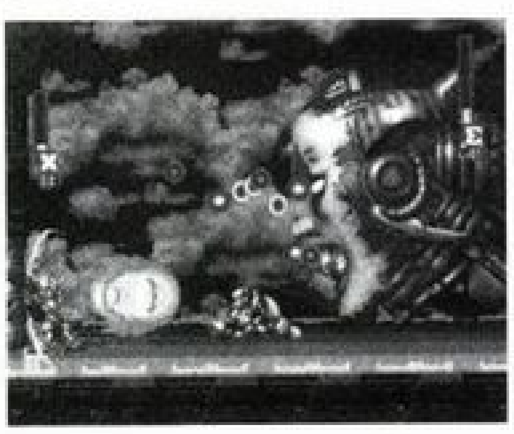
「록맨 X 5」에서는 혼자서 플레이하더라도 2명의 캐릭터를 사용할 수 있다. 엑스와 제로 중 어느 쪽을 선택할 것인가가 게임 진행 스타일을 변화시킨다. 엑스로 시작할 경우 전작의 아머를 처음부터 사용할 수 있다는 특징을 가진다. 당연한 얘기겠지만 게임 진행 중에 캐릭터를 바꾸는 것도 가능하다.



◀ 플레이어 셀렉트

◇ 클리어시간 기록

이번부터 클리어 시간을 기록한다는 개념이 새롭게 추가되었다. 이것으로 스테이지를 클리어하는 시간에 따라 분기와 엔딩이 변화한다. 덕분에 게임을 몇 번이라도 다시 해볼 수 있는 장점(?)이 생겼다고 할 수 있나…. 어쨌든, 최단 시간 클리어에 도전해보는 재미도 쏠쏠할 듯.



◇ 새로운 액션 추가

캐릭터마다 전작에서는 볼 수 없었던 새로운 액션들이 추가되었다. '웅크리기'와 '로프 타기' 등의 새로운 액션을 이용하여 새로운 공격 패턴을 만들어낼 수 있게 되었다.


▲ 이젠 앉을 수 있다! 점프 하지 않아도 적탄을 피할 수 있겠군…


▲ 발을 디딜 곳이 없는 곳에서도 화려한 액션을 할 수 있다


▲ 전에는 볼 수 없었던 화려한 연출을 볼 수 있다


◀ 액션이 다양해졌음이 눈에 띈다



▲ 벽을 타고 올라가는 것도

캐릭터 소개

◇ 록맨 X

오른쪽 팔에 강력한 총「X버스터」를 장비하고 있다. 인간과 인조인간의 분열을 막기 위해 오늘도 헌터 행위를 하고 있다.



◇ 제로

록맨 X의 친구이자 라이벌. 빔소드를 사용한다는 특징을 가지고 있다.



PlayStation

© CAPCOM



가상세계에서는 무슨 일이 벌어지나?

건퍼레이드 마치



PlayStation

■ 제작사	SCEJ
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	9월
■ 발매가	5,800엔

누구도 보지 못한 가상세계를 그린 게임… 이라고 하는데, 그렇다면 다른 게임들은 모두 실제 세계를 그리고 있다는 것인가? SCEJ의 뭔가 이상한(?)게임 시리즈는 이번에도 계속된다…



▲ 하야미 아쯔지(速水厚志), 15세. 단지 생존률이 높다는 이유로 전차병을 지원한 평범한 소년

무대는 환수와 대결이 극에 달한 1999년의 일본. 플레이어는 일본 정부의 법안에 의해 소집된 소년병 '하야미 아쯔지'로, 쿠마모토(熊本)라는 요새를 지키는 것이 목적이다. 방위기간은 3월 4일부터 5월 10일까지의 3개월간…. 그러나, 아쯔지는 쇼케이 고교(육군사관학교같은 것)에 막 입학하여 전투에 관한 지식은 전혀 없다. 그렇기 때문에 주인공 아쯔지는 우선 학교에서 좋은 성적을 거두어 전차병이 될 필요가 있다…고 하더라도, 그것은 어디까지나 하나의 목표일 뿐, 이행하느냐 마느냐는 플레이어 맘대로인 것이 「건퍼레이드 마치(이하 건퍼레이드)」의 특징.

환수와 인간, 그 전쟁의 시작…

서기 1945년. 그것은 갑자기 등장했다. 신화의 시대, 괴물들의 이름을 부여받은 우리의 세계에는 만날 수 없어야 할 생물들…. 환상처럼 나타나서 인간을 사냥하고 죽으면 환상으로 돌아가는 인류의 천적, 환수의 출현으로부터 인류는 그것이 무엇인지도 알아내기도 전에 일단 자신의 생존을 위한 싸움을 준비하게 되었다. 그로부터 50년, 환수와의 싸움은 지금도 계속되고 있다. 1998년, 유라시아 대륙을 제패한 환수는 일본의 큐슈에 상륙하지만 인류의 교묘한 전술에 패배하였다. 1999년, 환수들은 다시 일본침공을 눈 앞에 두고 있다….

자유도가 높은 것이 특징!

…이라고 주장하는 「건퍼레이드」. 플레이어를 속박하는 어떤 정해진 목표 없이 자유분방한 생활을 할 수 있다는데, 그러면 지구는 누가 지키지? 자세히 설명하자면, 환수에게 당해서 죽지 않는 한(즉 게임오버 되지 않는 한) 마음껏 행동을 할 수 있다는 것이다. 얼마만큼 자유롭게 행동을 할 수 있는가는 아래의 리스트에 그 일부가 나와있다. 물론 아래의 것이 전부는 아니다. 하지만 좀 의심가는 내용도 보인다. 적을 괴멸시키는 것은 게임의 당연한 목적 아닌가? 그렇다면 이 게임은 엔딩을 어떻게 보는 건지? 설마, 여성에게 고백하면 엔딩?

이런 행동도 가능하다?!

- ⊙ 여자 화장실 들어가기!
- ⊙ 여러 명의 여성과 사귀기!
- ⊙ 게임중에 등장하는 모든 먹을 것 먹어보기!
- ⊙ 모두와 캠프여행가기!
- ⊙ 부자가 되기!
- ⊙ 여자아이에게 도시락 만들어주기!
- ⊙ 침울해진 사람 위로해주기!
- ⊙ 적의 군세를 괴멸시키기!
- ⊙ 중간관리직이 되기!
- ⊙ 매점의 단골손님 되기!
- ⊙ 초능력을 얻기!



◀ 강력한 환수를 맞아 여러가지 전술을 사용, 그들을 전멸시켜볼까?



▲ 많은 여성캐릭터 중 주인공의 연인이 될 사람은?



◀ 여러가지 특수 기능을 한번 모두 익혀볼까? 건퍼레이드에서의 할 일은 많다

나의 빔을 받아보아라!

「건퍼레이드」는 학교생활을 하는 「학원 모드」와 환수와 전투를 하는 「시뮬레이션 모드」, 두가지의 모드로 구성되어있다. 그 중 학원 모드는 자유스러운 행동이 가능한 만큼, 26명이나 되는 많은 인물이 등장한다. 이 인물들과 어떤 인간관계를 쌓는가도 플레이어의 자유! 학원모드의 특이한 요소로서 '시선광선'이라 하는 것이 있다. 이것은 주인공에게 흥미를 가진 캐릭터가 '뜨거운' 시선을 플레이어에게 보내오고, 이때 어떻게 대응하느냐에 따라 인간관계가 달라지는 것이다. 대응 방법도 특이해서, 대화할 때의 표정을 지정해줄 수 있기 때문에 좀 더 다양한 대화를 나눌 수도 있다. 얼굴은 웃으면서 시니컬한 말을 내뱉든지 하는 복잡한 감정의 표현도 가능할까?



▲ 저것이 바로 시선광선! 저 뜨거운 눈길을 보라! (눈에서 빔!!)



▲ 타인에게 말을 걸때는 발언력이란 것이 중요. 발언력은 전투에서 얻을 수 있다

그래도 중요한 것은 환수와 대결!

환수가 출현하면 비상소집, 전투 모드에 들어가게 된다. 전투는 턴제 시뮬레이션으로 이루어진다. 등장한 환수의 20%를 처치하면 환수들은 후퇴한다. 또 전투중 특정 캐릭터가 사망하면 당연하게도 그 뒤의 학원생활에는 그 캐릭터는 등장하지 않게 된다. 이 기회에 순국선열을 위한 묵념….



◀ 주인공 메카닉 「사혼호(士魂號)」. 어설트 라이플과 미사일로 무장

▼ 나가, 인도의 전설에 나오는 얼굴은 여성, 몸이 뱀인 엽기적 괴물의 이름을 딴 환수

▶ 미노타우르스, 소머리에 인간의 몸을 지닌 괴물을 뜻하는 것이지만 환수는 역시 이름만 따온 듯

▲ 사혼호에는 2명이 탑승, 두 사람의 마음이 잘 맞는다면 전투력이 올라간다든지 하는 요소도 있을 듯



제작사	반다이
장르	기타
발매일	8월 31일
발매가	3,800엔

표정없는 얼굴과 찹쌀떡 몸매에 반했다

타레땡굴(たれごろ)
–타레판다가 있는 일상



• 이 사진은 게임화면과 거의 상관 없습니다.

국내에서도 심심찮게 발견할 수 있는 인기 캐릭터 타레판다. 이 알 수 없는 요물을 소재로 한 캐릭터 게임이 반씨일족에 의해 등장한다. 귀엽게 꿈틀대는(?) 타레판다와 함께 즐거운 생활을 영위해 볼 것인가? 아니면 인형같은 거 흠집내면 아까우니까 게임내의 타레판다를 대신 찝쩍댈 것인가? 살아 움직이는 타레판다와 함께 살아가기 위한 조건은 플레이스테이션 한 대와 메모리카드, 그리고 이 소프트웨어인 것이다.

이 게임은 타레판다를 잡아 함께 지내면서 함께 노는 게임이다. 척 보기에도 캐릭터 게임의 냄새가 팍팍 풍기지 않는가? 어느 날, 주인공이 사는 마을에 사고로 인해 대량의 스아마(すあま: 일본과자중 하나)가 뿌려진다. 그 사실을 알아낸 타레판다들은 하나둘씩 마을로 모여들게 되고 여기저기서 타레판다가 발견된다. 그리고 직업불명인 주인공. 놀면 뭐하나? 타레판다나 잡으러 가자. 이렇게 간단하게 게임이 시작된다.

타레판다 잡는 법

타레판다 게임에 타레판다가 없다면 타레판다 게임이라 할 수 없으니 먼저 타레판다를 잡아라.

1. 우선 타레판다 사냥전문가(?)인 마을 할머니에게 조언을



◀ 할머니는 타레판다가 스아마만 보면 똥, 오줌을 못 가린다며 하나를 덜컥 건네준다. 내 가슴도 덜컥!! 어이구. 스아마를 받았으니 안 잡을 수가 없잖아?

2. 컵에다가 스아마를 넣고 양지바른 곳에 설치를 한다.



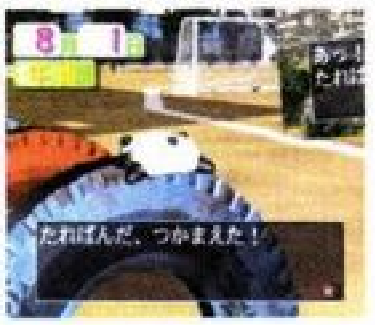
설치라고 말하기가 왠지 부끄러워지는 재료들이긴 하지만 상관없다. 타레판다만 잡을 수 있다면 악마에게도 혼을 팔겠다!! …는 농담. 사실 팔 수도 없다 ▶

3. 앗싸 가오리!! 대어. 아니 타레판다를 낚았다.



◀ 아무리 봐도 "여긴 어디? 나는 누구?"라는 표정이다. 아니, 그런 거 신경쓰지 않아도 상관없다. 넌 이미 갇혀있다!!

4. 혹시나 잡지 못했을 때는 다른 장소에서 잡는다(…).



◀ 큰 타레판다는 컵에 갇히지 않는다. 이럴 경우에는 슬금슬금 덮칠 수밖에 없다. 이 녀석… 뒤집어 버리고 싶은 뒷모습을 가졌군(거북이냐!?)

타레판다와의 생활

자신의 거주지는 일본식 방과 서양식 방, 두 가지 중에 선택할 수 있다. 취향에 따라서 타레판다와 어울리는 집을 선택하자. 방에 있는 TV로 정보를 얻거나 타레켄(타레판다 연구소)에 전화를 할 수도 있다. 그리고 한 가지 알아둘 사실은 타레판다는 2마리까지 데리고 있을 수 있다는 것이다. 그 이상 잡아오면 자연으로 돌려보내라는 타레켄의 요청이 들어온다.

잡았는데 뭐하지…, 쫄깃해 보이니 먹을까?

타레판다는 맛있게 생겼지만 사실 못 먹는다. 그러니 이런 짓 저런 짓을 해보자.



▲ 보기만해도 깨물어주고 싶은 타레판다의 볼을 잡아서…



▲ 땡길 수도 있다. 과연 어디까지 늘어날 것인가?



▲ 타레판다는 무표정한 표정으로 어디에서나 잘 퍼박힌다. 그 화려한 기술을 관찰해볼까?

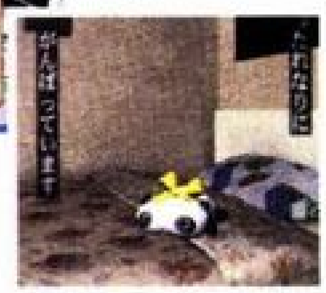
▼ 성분이 의심되는 타레판다의 생김생김을 자세히 살펴볼 수도 있다. 확실히 연구대상





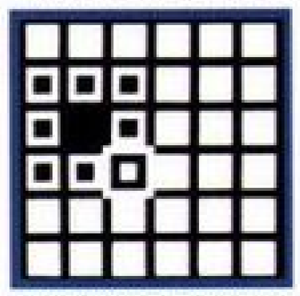
◀ 타레판다를 위해 아이템을 구입하여…

▼ 추억의 사진을 찍으며 글귀를 넣을 수도. '타레판다는 나름대로 힘내고 있어요'



외출할 때도 타레판다와 함께

타레판다는 놀랍게도 포켓스테이션에도 대응한다. 이러다 타레판다에 중독되겠군.



▲ 미니게임으로 돈을 벌면 본편에서 쓸 수 있다



예쁜 아가씨가 포켓스테이션을 가지고 있다면 서로의 연락처를 교환하자고 청해보는 게다. 그러나 상대의 데이터가 「어디라도 함께(도꼬데모 잇쇼)」라면 좌절하자 ▲

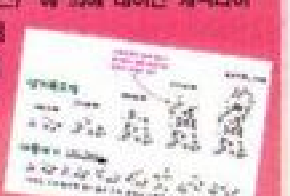
타레판다!! 기초!! 상식!!

타레판다의 성격은 온순하며 그야말로 천하태평이다. 신장은 5cm에서 3m까지 각각의 차이가 있다. 뒹굴뒹굴 굴러다니는 것이 취미이며 시간당 2.75m/h의 속도로 굴러다닌다. 피부는 부드럽고 촉촉하며 성별구분은 불가능. 사실 분열한다는 소문도 있다. 그리고 미끼로 등장한 스아마는 타레판다가 가장 좋아하는 음식이다.





타레판다는 1995년 일본의 SAN-X(산-엑스) 에 의해 태어난 캐릭터이다. 하지만 타레판다의 탄생에는 혼이 담겨있다는 사실! 당시 신입사원이었던 디자이너가 너무 일에 지쳐서 늘어지게 쉬고싶은 욕망에 의해 탄생되었다는 비화가 숨겨져 있다. 그후 1998년부터 캐릭터 상품을 제작하기 시작했으며 현재 800여 가지에 달하게 되었다. 국내에서도 아이비 통상에 의해 캐릭터 상품이 몇 가지 수입되고 있다.





PlayStation



제작사	맥스파이브
장르	S·RPG
발매일	가을
발매가	4,800엔

택틱스 오우거가 아니어요

호시가미(星神)

- 파괴되어가는 푸른 대지 -



그리 유명하지는 않은 제작사 「맥스파이브」에서 만드는 신감각 S·RPG「호시가미」. 이름이 안 알려진 제작사임에도 불구하고 상당히 멋진 그래픽으로 무장하고 있다. 「택틱스 오우거」나 「파이널 판타지 택틱스(FFT)」스타일의 S·RPG를 좋아하는 사람에게 충분히 어필할 만한 게임인데…. 4,800엔이라는 비교적 저렴한 가격도 눈에 띈다.

정령의 힘이 지배하는 대륙 「마티아스」. 「바레임」 제국의 침공을 막기 위해 전장에 몸을 던진 주인공 파즈는 곧 전쟁의 음지에 숨은 사악한 존재를 눈치채고, 그 야망을 저지하기 위해 싸움을 시작한다….



◀ 헉! 보기엔 택틱스 오우거나 FFT를 연상시킨다

정령신앙 시스템

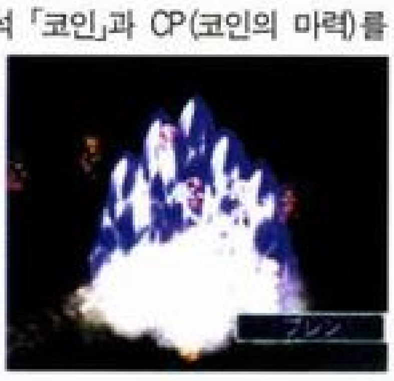
세계를 지배하는 6대 정령 아무(불), 고트(전기), 에마(땅), 산소노바(폭발), 제네스(얼음), 카시스(바람). 각 캐릭터는 이 6대 정령(신)을 설정하게 되어있다. 이 신앙은 신전에서 마음대로 변경할 수 있으며 각 신앙의 레벨이 오름에 따라 스킬을 습득할 수 있다. 「택틱스 오우거」처럼 지형의 속성에 따라 캐릭터가 파워업되거나 파워다운되는 시스템도 있다.



◀ 세계를 지배하는 6대 정령. 캐릭터의 주특기 무기나 마법에도 영향을 미친다

코인페임(마법)시스템

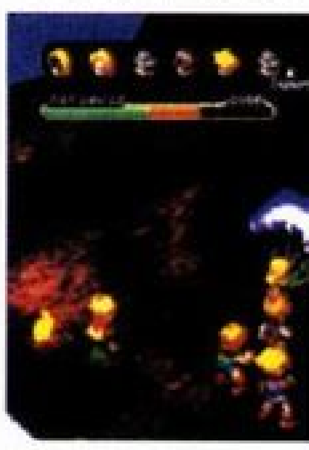
정령의 힘을 봉인한 마석 「코인」과 CP(코인의 마력)를 사용함으로서 코인페임(마법)을 사용할 수 있다. 코인에도 레벨이 있어서 일정 조건을 만족시키면 진화한다. 진화후에는 물론 더 강력한 위력과 더 긴 사정거리, 우수한 효과를 지니게 된다. 정령신앙 시스템은 모두 6개인데 반하여 코인은 회복계와 스테이터스(상태) 공격계가 합쳐져서 모두 8개이다.



믿고 있는 신과 같은 계열의 코인을 사용함으로 코인페임의 위력은 더욱 강해진다 ▶

동료와 함께 세션공격으로 적을 물리친다!

호시가미 전투 시스템중 최대 특징은 바로 이 「연계(세션)공격」. 일단 자신의 턴을 종료한 캐릭터는 「세션 대기」상태가 된다. 세션 대기 상태의 우리편 캐릭터에게 「슈트」로서 적을 던져버리면 대기상태였던 캐릭터가 적에게 추가 데미지를 준다(배구의 토스 - 스파이크를 생각하면 이해가 쉽겠다). 그러나 세션대기의 캐릭터에게 그냥 적을 슈트 시킨다고 세션 공격이 되는 것이 아니다. △ 버튼으로 적을 공격하면 화면 상단에 「세션존」이 등장한다. 이 세션존을 보고 타이밍을 맞추어 버튼을 눌러주어야 세션 공격이 성공하게 된다.



▲ 슈트로 적을 날려라



세션 공격 성공! ▶



◀ 세션 공격은 6회까지 할 수 있다. 또 세션 공격 성공 횟수에 따라 적이 떨어뜨리는 아이템도 틀려지니 6회 공격에 도전해볼 만하다





리얼타임 시뮬레이션에 획을 그을 게임

청의 6호



■ 제작사	반다이 비주얼
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	9월
■ 발매가	6,800엔

풀 디지털 애니메이션으로 주목받았던 「청의 6호」가 PS용 게임으로 등장한다. 애니메이션의 스토리를 기반으로 하되 PS용의 오리지널리티도 충실히 재현했다. 덕분에 애니메이션을 재미있게 보았던 사람이나 미처 보지 못한 사람에 관계없이 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

최신 3D기술로 2D 그래픽을 연출한 「청의 6호」에 새로운 영상과 캐릭터 그리고 시나리오를 첨가해 새로운 모습의 게임으로 등장한다. 과연 「청의 6호」는 어떤 모습의 게임이 될지 알아보기로 하자.



시네마틱 시뮬레이션

「청의 6호」의 장르는 시네마틱 시뮬레이션에 가장 가깝다고 할 수 있다. 기본적인 부분이 세가의 '사쿠라 대전' 시리즈와 유사하다고 할 수 있다. 하지만 「청의 6호」에서만 볼 수 있는 특유의 시스템도 존재한다.

• ADV와 SLG의 2모드 시스템

플레이어는 고속 전투잠수정 '그랜파스'의 파일럿인 키노 마유미가 되어 플레이한다. 평상시에는 동료들과 회화를 나누며 전투태세에 돌입하면 '그랜파스'를 타고 출격하여 적 함대와 싸우는 것이 기본적인 게임의 흐름이다.



▲ 새로운 동료에 관련된 동영상 수록

게임의 흐름

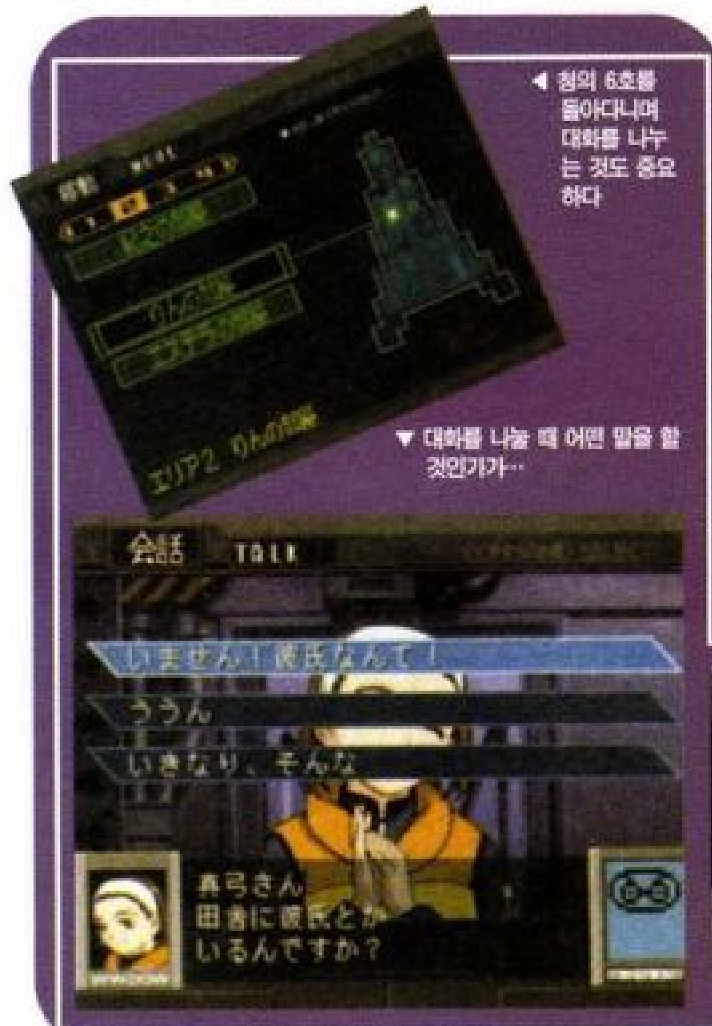
게임 스타트 → ADV모드 → 출격이벤트 → SLG모드 → 다음 미션



▲ 게임판에선 새로운 동료들의 활약이 두드러진다

• ADV 모드

게임내에선 동료들과의 대화에 따라 스토리의 변화를 준다. 특히 같은 '그랜파스' 팀 동료들의 경우는 '감정이입'이라는 개념이 존재해 그 뒤에 이어질 스토리에서 바로 효과가 나타난다.



◀ 청의 6호를 돌아다니며 대화를 나누는 것도 중요하다

▼ 대화를 나눌 때 어떤 말을 할 것인가가…



▲ 감정이입으로 연결되어 긍정적 또는 부정적으로 표시된다

• SLG모드

전투 모드에 돌입하면 플레이어는 SLG 형식의 게임을 즐길 수 있다. 중요한 것은 플레이어는 키노의 그랜파스만을 조종하는 것이 아니라 그랜파스 팀 전체를 조종해야한다는 점이다. 함장과 부함장이 시키는 명령을 얼마만큼 완벽하게 수행하느냐에 따라서 클리어여부가 결정된다.



◀ 출격이다!

▼ 그랜드파스를 잘 활용하는 것이 최선이지만 오체를 활용하는 것 또한 중요하다

PlayStation



제작사	미디어웍스
장르	어드벤처
발매일	8월 초순
발매가	5,800엔

어쨌든 연기. 주목도는 몇 %?

해피 샐비지



발매일이 7월 27일에서 8월초로 약간 조정되었다. 게임 자체는 초호화 스텝에 원작격인 TV 드라마의 인기 덕분에 어느 정도 주목을 모으고 있다고 하지만 국내에서 발매를 기다리는 사람은 손으로 꼽을 수 있을 정도…. 미소녀 어드벤처라는 선입견이 강한 장르이니 만큼 기존 게임들과 얼마나 다른 시스템과 매력을 보여주느냐가 게임의 성패를 가늠할 듯 하다.

게임의 흐름은 어드벤처 파트 → 샐비지 포인트 선택 → 파트너 선택 → 샐비지 파트의 순으로 진행된다. 게임의 목적이 빚을 갚기 위해 샐비지(인양작업)를 하는 것이니 만큼 가능한 높은 금액의 보물을 발견하는 것이 중요하다. 하지만 주인공의 파트너들이 모조리 여자이니 만큼 정말로 샐비지에만 매진할 바보는 없겠지?



▲ 이런~일들과 그런~일들이 일어날(지도 모르는) 문제의 섬

어드벤처 파트의 진행

여기에서는 주로 샐비지의 준비와 샐비지 포인트의 증식을 위한 정보수집, 그리고 정보수집을 빙자한 여자아이들과의 이벤트를 즐길 수 있다. 샐비지의 준비를 위하여 반드시 필요한 장소는 다음과 같다.

● 성(聖)교회 병원

샐비지 파트너로 선택 가능한 파나셰가 간호원으로 활동하고 있는 병원. 교회 안에 있기 때문에 예배를 드리려는 사람들과 원래 병원에 다니고 있는 환자들이 섞여서 항상 사람들이 많다. 상담과 정보수집에 매우 적당한 장소. 놀랍게도(?) 병원 본연의 업무로도 이용할 수 있다.



◀ 운이 좋으면 대금 포함으로 샐비지 의뢰를 받을 수도 있다는) 문제의 섬

● 와타루의 집

주인공 와타루가 살고 있는 집으로 게임의 세이브를 할 수 있는 곳이기 때문에 자주 들려야 할 중요한 곳이다. 이외에도 샐비지에 성공한 보물들의 도감이나 생물일기 등도 볼 수가 있다.



◀ 도감에서는 귀중품 레벨도 확인할 수 있다

● 그로서리 스토어

샐비지에 필요한 삽이나 망치, 산소 탱크 등을 판매하는 곳이다. 샐비지에 성공한 보물을 팔 수도 있지만 이것은 다른 곳에서도 팔 수 있으므로 주로 아이템의 구입에만 이용하게 되는 곳이다.



◀ 주인장 토마스는 이벤트에서도 등장한다

● 항구

샐비지 장소로 이동할 때에 반드시 필요한 장소이다. 배에 탈 수 있는 인원이 한정되어 있는 관계로 파트너는 1인 밖에 동승할 수 없다. 샐비지에 참석하는 여자 캐릭터는 와타루에 대한 호감도가 매우 상승하게 되므로 자신의 마음에 드는 사람을 우선적으로 선택하도록.



배의 정원 때문에 해상 하렘 계획은 무너지고 만다 ▶

● 도크 야드

샐비지에 필요한 도구들을 개조할 수가 있다. 또한 여기에서 새로운 배를 만들 수가 있지만 아무리 좋은 배를 만들어도 인원 제한을 극복할 수는 없다. 건전 게임이라는 족쇄에 묶인 비극이 존재하는 곳이다.



◀ 여기에도 파트너로 선택 가능한 캐릭터 에릿사가 있다

샐비지 파트의 진행

바다에 뛰어들어 직접 보물을 찾는 육체 노동 파트이다. 이 파트에서 가장 중요한 요소는 산소. 바다에 뛰어드는 것은 산소 탱크를 사용하는 다이빙과 그냥 들어가는 잠수의 두 가지가 있는데 산소가 0이 되면 다이빙의 경우에는 샐비지한 보물을 잃게 되고 잠수의 경우에는 목숨을 잃게 되어 게임 오버가 된다. 따라서 눈앞에 보물이 있어도 산소가 없다면 과욕을 부리지 말고 돌아가야 한다는 것이다. 또한 상어 등의 위험한 생물들에게 공격을 받아도 산소가 감소하므로 여러 가지 위험 요소를 얼마나 잘 피하냐 하는 것이 샐비지 성공의 관건. 또한 데려온 파트너와 특정 조건을 만족시키면 어드벤처 파트와 비슷한 이벤트가 일어나기도 한다.



▲ 샐비지 파트에서도 이벤트는 존재한다



■ 제작사	미디어웍스/스타라이트 메리
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	8월 24일
■ 발매가	5,800엔

미션 스쿨의 진수



유구조곡

-All Star Project-

「유구환상곡」,「유구환상곡 2nd Album」, 「유구환상곡 3」에 등장한 캐릭터들이 총출동하는 외전격 학원물 「유구조곡」. 일러스트레이터 moo의 일러스트가 잔뜩 등장하는 만큼 게임을 몰라도 그림이 마음에 든다면 반드시 사야하는 소프트이다. 문제는 성우진들이 그대로 등장하여(한 명만 아마노 유리→카와무라 마리아로 변경) 성우에 관심이 있는 사람들도 사야하는 소프트가 되었다는 점이다.

플레이어 캐릭터는 유구 시리즈의 등장인물 28인(교사로 등장하는 12인은 제외)중에 한 명이 되어 1년간의 학교 생활을 즐기게 된다. 그렇다고 매일 매일을 플레이하는 것은 아니며 평균 한달에 3~6일 정도의 기간이 실제 플레이 날짜가 된다. 학교에는 다양한 이벤트가 도사리고 있으며 나이에 따라 중등부에서 대학까지 다양한 인격 군상들이 존재하고 있다.


▲ 고를 캐릭터들이 산더미처럼 쌓여있다. 게임을 시작하기 전에 고민을 30000년 해야한다

학교에서의 생활

날마다 한번씩 돌아오는 생활 신에서는 다른 학생들과 교사들과 아이템을 교환하거나 선물을 주고받을 수 있다. 여기서 주거나 받는 아이템은 나중에 수업에서 실제로 사용하게 되므로 의외로 중요해질 수가 있다. 5회 정도 행동을 마치면 생활 신은 종료한다.


▲ 교환은 아이템을 주고받는 것, 선물은 주기만 하고 받지는 않는 것이다

▶ 하지만 상대도 선물을 주면 결국은 교환?

眞 미션 스쿨-미션 수업

유구조곡의 사립 유구학원에서는 수업을 가상공간에서 일정 미션을 클리어하는 형식으로 벌이게 된다. 미션은 보드 게임과 비슷한 느낌으로 진행되며 미션에 따라 비주얼이 준비되어 있는 것도 있다. 미션에 실패해도 수업은 종료하지만 나중에 어떤 방식으로든 페널티가 주어지게 되므로 학생답게 수업에는 전력을 다하자.



◀ 특정 학생에게 잡히지 않는 것이 목적인 수업도 있고

▲ 가장 먼저 골인 지점에 들어가는 것이 목적인 수업도 있다. 카테고리는 5개

행사 이벤트에서는 어떤 행사가?

행사 이벤트라 함은 학교 행사, 즉 체육대회나 수학여행 등등을 말함이다. 행사 이벤트는 전부가 전용 비주얼과 풀보이스로 진행된다. 유명 성우들이 총출동하는 유구조곡에서는 절대로 놓칠 수 없는 이벤트이다.



▲ 절대로 놓칠 수 없는 이유는 성우 때문만이 아니다

회화 이벤트

일정 조건을 만족시키면서 상기의 3개의 이벤트들을 거쳐왔다면 이후 3개의 이벤트 도중에 특정 캐릭터와의 돌발회화가 발생하는 경우가 있다. 물론 분기가 준비되어 있으며 성패에 따라 아이템을 얻을 수 있는 때도 있다. 이벤트의 비주얼에도 영향을 미치므로 신중히 선택해야할 부분이라 하지 않을 수 없다.


▼ 선택에 따라서는 엔딩에도 영향을 미칠 수 있다

▲ 랜덤으로 발생하는 회화 이벤트도 있으므로 1회 클리어로는 도저히 만족 불가능

팬서비스



▲ 이 게임에서 가장 중요한 화면

일단 한 번 경험한 수업과 이벤트 비주얼은 나중에 볼 수 있는 것이 당연. 그리고 지난 3 작품이 어떠한 게임이었는지를 알려주는 시리즈 소개 메뉴도 게임에 들어있다. 또한 즐겁게도 캐릭터 소개는 캐릭터 담당 성우의 풀보이스로 소개. 팬들에게는 드래곤퀘스트의 발매일보다 더욱 기다려질 8월 24일이다.

Coming Soon!!

PS

액션



파이팅 일루전 K-1 GP 2000

■ 엑싱 엔터테인먼트 ■ 10월 5일 ■ 5,800엔

아는 사람은 알고 모르는 사람은 모르는 이종(異種) 격투기 K-1. 언뜻 보면 권투 경기 같으나 거의 무제한의 이종 격투 경기인 K-1을 게임화한 것이 바로 이 「파이팅 일루전 K-1」이다. 파이팅 일루전 시리즈의 최신작 「GP 2000」은 지금까지의 K-1시리즈를 집대성한 것이 특징. 이번 GP 2000에는 7월 2일 열렸던 「K-1 스피릿츠 2000」의 선수 데이터도 있다고 한다. 자신만의 선수도 육성할 수 있는 것 또한 파이팅 일루전 시리즈의 특징.

롤플레잉



인어의 각인

■ NEC 인터채널 ■ 8월 3일 ■ 5,800엔

주인공이 연인과 함께 비행기 사고를 당하여 떨어지게 된 섬은 가혹한 자연환경과 이상한 생물들이 있는 수수께끼의 섬 「어반도(魚返島)」. 「인어의 각인」은 이상한 생물들이 살고 있는 위험한 이 섬에서 살아남기 위해, 그리고 연인을 되찾기 위해 싸우는 주인공의 이야기를 그린 호러 RPG이다. 시뮬레이션 RPG의 모습을 띠고 있으며 수시로 변화하는 자연의 영향까지 고려해야 하는 전략성도 갖춘 게임. 미소녀 게임을 주로 만드는(사실은 이식만 많이하는) NEC의 변신이 기대해볼 만하다.



6인의 닌자(ノ)

■ ASTEC21 ■ 10월 상순 ■ 4,800엔

세상의 음지에 거하는 닌자. 그들이 세상의 평화를 위협하는 에일리언을 처단하고 평화를 되돌리기 위해 움직인다! 보드게임 + RPG의 형식인 이 게임에서 플레이어는 6명의 닌자 중 4명을 선택한다. 선택된 4명은 각각 2명씩 자동적으로 '흑운류' 닌자와 '홍염류' 닌자로 파가 갈리게 되며, 2:2의 팀플레이를 하게 된다. 전투는 카드배틀 방식이다.

ETC



디오라무스

■ 포노스 ■ 9월 상순 ■ 미정

격투보드게임을 표방하고 있는 디오라무스는 「포노스」라는 잘 알려지지 않은 회사에서 제작하는 게임이다. 보드 게임이라 하면 다이스(주사위)를 굴려 먼저 골에 빨리 도착하는 그런 게임을 먼저 연상하지만, 디오라무스의 승리조건은 '자신 이외의 적을 모두 전멸' 시키는 것이다. 보드 위를 왔다갔다하면서 다른 캐릭터를 공격하는 것이 주된 행동. 공격 방법으로서는 활 등의 원거리 무기나, 검 등의 근거리 무기, 또 마법 공격 등이 있다.

음악게임



파카파카 패션 스페셜

■ 프로듀스 ■ 9월 7일 ■ 4,800엔

이미 전작도 PS로 이식되었던 음악게임 「파카파카 패션」의 후속작이 PS로 이식이 결정되었다. 원래는 아케이드 게임이라는데 국내 오락실에서는 전혀 발견할 수 없었다. 게임 방법은 음악게임들이 대부분 그렇듯 간단. 화면 좌측에 여러가지 색의 「사운드 칩」으로 구성된 악보가 있어서 상하로 움직이는 리듬바가 사운드 칩에 겹치는 순간 대응하는 버튼을 눌러주는 것이다. 말로 설명하니 이해하기 힘들지 모르겠지만 한번 해보면 안다…?

시뮬레이션



건호 브리게이드

■ 토미 ■ 2000년 ■ 6,800엔

TV 애니메이션에 등장할 것만 같은 로봇들이 외혹성군이라 불리는 악의 집단과 싸워 이겨 지구의 평화를 지킨다…라는 아주 뻔한 스토리로 시작하는 「건호 브리게이드」의 게임 소개. 그러나 뻔한 스토리 같아도 마치 TV애니메이션처럼 26화로 구성된 이 게임은 여러 모습의 인간 드라마를 보여주고 있기에 기대된다. 오리지널 애니메이션도 있어서 그리 간단하게만 보아 넘길 수 없는 게임.



심플 1500 시리즈 Vol.36

THE 연애 시뮬레이션 - 여름빛 셀러브레이션 -

■D3 퍼블리셔 ■8월 24일 ■1500엔

1500엔이라는 초저렴 가격으로 비교적 쓸만한 게임을 내놓고 있는 「심플 1500」시리즈. 그 최신 시리즈인 「연애 시뮬레이션」의 발매가 임박했다! 저렴하다고 게임성마저 떨어지지는 않는다는 평을 듣고 있는 심플 시리즈. 「연애 시뮬레이션」의 경우에는 총 5명(확실히 가격 탓인지 사람 수가 적기는 하다)의 소녀들과 사귀게 되며, 캐릭터가 적다는 불평을 들을 것을 예상한 탓인지 플레이할 때마다 여성캐릭터의 성격이 조금씩 변한다는데…

롤플레잉 PS2

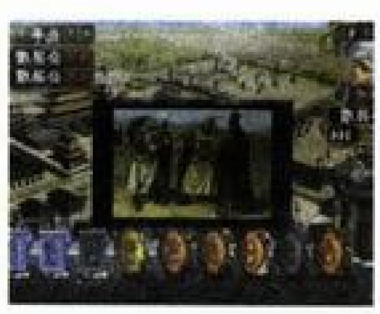


마술사 오펜

■ 각천서점 / ESP ■ 8월 3일 ■ 6,800엔

소설, 애니메이션 등으로 유명한 「마법사 오펜」. 지난 라인업에서 소개했었지만, 게임은 액션 RPG 형식을 채용해서 전투시에 원작에 등장하는 화려한 마법을 PS2의 멋진 그래픽으로 전달한다. 액션을 잘 살려서 연계공격 등도 가능하다고 하는데…. 새삼 놀란 것은 나중에 안 사실이지만「오펜」의 팬이 상당히 많다는 것. 왜 나만 모르고 있었던 거지?

시뮬레이션 PS2



삼국지 Ⅶ

■ 코에이 ■ 8월 하순 ■ 8,800엔

PC용으로 이미 발매되어 인기를 모으고 있는 삼국지 최신 시리즈 「삼국지 Ⅶ」가 PS2로 등장한다. PC용으로도 이미 미려한 그래픽을 자랑하고 있는 삼국지 Ⅶ가 과연 PS2로는 어떻게 등장할 것인지 기대되는데…. 등장하는 장수는 무려 총 538명으로서 시리즈 최다. 과연 이 많은 삼국지의 장수를 다 아는 사람들도 있을까?

레이싱 PS2



와일드 와일드 레이싱

■ 이미지니어 ■ 9월 14일 ■ 6,800엔

오프로드를 달리는 호쾌한 레이싱 게임. 세계 각국의 오프로드 코스를 전용 몬스터 머신으로 달리는 「와일드 와일드 레이싱」. 산이나 계곡 등의 와일드한 코스를 PS2의 뛰어난 성능으로 묘사했으니 기대해볼 만하다. 물론 자신만의 몬스터 머신(=레이싱 카)을 만들 수도 있는 것은 요즘 레이싱 게임의 기본일까?

액션 리플레이 코드

페르소나 2 벌

● 아이템
X=아이템의 종류 XX=아이템 개수

30081C9X 00XX

1 상약
2 메디컬 파우더
3 4차원 지우개
4 팔랑이 드링크
5 아미타노 드링크
6 선도
7 보옥
8 보옥륜
9 스나프 소울
A 소울 포에버
B 츄잉 소울
C 리미트레스 소울
D 술린
E 히란여
F 반친 구슬

30081CAX 00XX

0 반혼향
1 절벽 끝 분말
2 배수진
3 해독제
4 진정제
5 번맥G
6 대패
7 미라클 소다
8 연도의 술
9 매술 드링크
A 박커스 드링크
B 예약
C 이터널 디자이어
D 예약
E 예약
F 예약

30081CBX 00XX

0 STR인센스
1 VIT인센스
2 TEC인센스
3 AGI인센스
4 LUC인센스
5 HP인센스
6 SP인센스
7 ALL인센스
8 내세움의 소퇴
9 예약
A 예약
B 예약
C 화염의 구옥
D 열화의 구옥
E 수격의 구옥
F 격류의 구옥

30081CCX 00XX

0 질풍의 구옥
1 폭풍의 구옥
2 지변의 구옥
3 격진의 구옥
4 극한의 구옥
5 격략의 구옥
6 핵열의 구옥
7 핵격의 구옥
8 핵멸의 구옥
9 만확의 구옥
A 중압의 구옥
B 만폭의 구옥
C 통폭의 구옥
D 핵폭의 구옥
E 신성의 구옥
F 암흑의 구옥

30081CDX 00XX

0 힘의 구옥
1 체력 구옥
2 마격의 구옥
3 마력의 구옥
4 쾌속의 구옥
5 역경의 구옥
6 마경의 구옥
7 개비의 곡실
8 도망 가정고
9 은 매너서
A 예약
B 예약
C 클린 솔트
D 디스가이즈 굿즈
E 대링 카포테
F 아이템 프리더

30081CEX 00XX

0 어웨이큰
1 황금 봉밀주
2 예약
3 예약
4 월간 배틀 마스터
5 별책 미라클
6 환타지 월드
7 소문난 스마루 · 준비호
8 소문난 스마루 · 창간호
9 예약
A 레전드 브라이트
B 아카식 링
C 비욘다이트
D 메테오 라이트S
E 무지개 조각
F 꿈의 물방울

30081CFX 00XX

0 일석
1 태양석
2 오프시디언
3 히히이로카네
4 오리할콘
5 미스릴 온
6 디머스크스 동
7 텐죠 오오방
8 예약
9 예약
A CD1
B CD2
C CD3
D CD4
E CD5
F CD6

30081D0X 00XX

0 CD7
1 CD8
2 CD9
3 CD10
4 CD11
5 CD12
6 CD13
7 CD14
8 CD15
9 CD16
A CD17
B CD18
C 숨은 CD1
D 숨은 CD2
E 예약

● 돈 최대
80081C88 E0FF
80081C8A 05F5

● 게임의 고속화
D0045B70 001A
80045B72 1000

● 전투에서만 고속화
80045BD4 FFE9
D00AF294 0003
80045BD4 0001

● 대시 중 적이 나오지 않음
80017A4E 1220
D00CAC90 0001
80017A4E 1000

● 타롯 카드 전부 (999장씩)
D00A2168 6ACF
800A2184 03E7
D00A2168 6ACF
800A2186 3402
D00A2168 6ACF
800A2188 3B14
D00A2168 6ACF
800A218A A602

● 페르소나 소환 레벨 제한 없음
D009B0F8 6BEF
8009B10E 24C3

● 카드가 없어도 모든 페르소나 소환가능
D0099264 5975
8009928A 1000
D0099264 5975
8009928C 0080
D0099264 5975
8009B882 1000
D0099264 5975
80099010 0001

● 모든 페르소나 장비 가능
D00A909C 1007
800A90A6 1000

● 제한시간 줄지 않음
D00179EA 2442
800179E8 0000

● 인센스계 아이템 사용하면 능력치 최대
D00A5000 0002
800A5000 0001
(아이템 관련)

● 아이템 전부
D0035400 0003
80035400 0001
(조건: 상점에서 물건을 산다.)

● 아이템 줄지 않음
D00A52F4 FFFF
800A52F4 0000

● 일반 아이템, 액세서리 전부
B0720002 00000000
80081C90 6363

● 무기, 방어구 전부
B0A70002 00000000
80081D75 6363

실황 파워풀 프로야구 2000 개막판

● 자금
80096D68 xxxx
270F= \999900 (금액/100)

● 구종 포인트
8016794C 00XX
XX=01~FF

● 근력 포인트
801BFC43 03E7

● 민첩 포인트
801BFC45 03E7

● 기술 포인트
801BFC47 03E7

● 선공팀의 득점
8019CD2B 00xx

● 후공팀의 득점
8019C8BF 00xx
xx= 00~63

● 미트
800960A0 00XX
XX=01~ 64

● 체력
800960A4 00XX
XX=01~ 64

● 근력
801E6782 0XXX
XX=001~ 3E7

● 민첩
801E6784 0XXX

● 야수 기술
801E6786 0XXX

● 정신
801E6788 0XXX

● 투수 기술
801E678A 0XXX

● 변화구
801E678C 0XXX

● 구속
801E685C 00XX
XX=01~ FF

● 콘트롤
801E685E 00XX

● 스태미너
801E6860 00XX

● 미트커서
801E686C 00XX
XX=01~ 07

● 파워
801E686E 00XX
XX=01~ FF

● 주력
801E6870 00XX
XX=01~ 0F

● 견력
801E6872 00XX

● 수비력
801E6874 00XX

● 인기도
80096D0E 00XX
XX=01~ FF

● 감독의 평가
80096D02 00XX
XX=01~ FF

● 종합 코치의 평가
80096D04 00XX

● 피칭 코치의 평가
80096D06 00XX

● 팀원의 평가
80096D0A 00XX

● 년
80096C92 000X
X=01~ 03

● 월
80096C94 000X
X=01~ 0C

● 주
80096C96 000X
X=01~04

실황 J리그 위닝 일레븐 2000

● 게임 고속화
D0043F36 1440
80043F34 0001

● 마스터즈컵 선택
모드 셀렉트시 1 P 쪽의 셀렉트를 누른다(이벤트).
D00E28A0 2538
30070000 0001
D00710BA 0100
30070001 0001
D0070000 0101
800E28A4 0006
80070000 0000

● 모든 컵 획득
8005532E 03FF
8006F2FC 03FF

● 마스터 리그에 J1 모든 팀이 참가 가능
8000BB24 FFFF
8000BB64 FFFF
8000BB84 FFFF
8000BBA4 FFFF
8000BBC4 FFFF
8000BBE4 FFFF
8000BC44 FFFF
80055330 FFFF
8006F2F8 FFFF
8000C0FA2 FFFF
8000C0FF2 FFFF
800C101A FFFF
800C1042 FFFF

● 마스터 리그에 J2 모든 팀이 참가 가능
800086A0 0FFF
800086F0 0FFF
80009F8C 0FFF
80055332 0FFF
80055340 0FFF
8006F2FA 0FFF
8006F7CC 0FFF
8000C0C9C 0FFF
8000C0CA8 0FFF
800C1C80 0FFF
800C1FB4 0FFF
800C1FC8 0FFF
800C1FDC 0FFF
800C1FF0 0FFF
800C2004 0FFF
800C2018 0FFF
800E2B90 0FFF
800E2C28 0FFF
8014016E 0FFF
80140174 0FFF
80140188 0FFF
80140206 0FFF

● 1p 득점 전반 종료시 3-0
Address HEX(16)
DEC(10)
80070F7C 0003
80070F7E 0003
80136DB0 0003

● 후반4-1
80070F7C 0004
80070F7E 0005
80136DB0 0003
80136DB2 0001

● 후반5-1
80070F7C 0005
80070F7E 0003
80136DB0 0004
80136DB2 0001

● 후반5-2
80070F7C 0005
80070F7E 0003
80136DB0 00FD
80136DB2 0003

파이널 판타지 9

- **마음대로 장비 가능**
  D01F288A 1040
  801F288A 1400
  D01F289E 1040
  801F289E 1400
- **게임 고속화**
  80015DA6 1000
  또는
  3008F309 0001
- **게임 고속화 (전투중)**
  D00EC794 102B
  800EC792 3004
- **L1+L2로 고속화, R1+R2로 보통속도**
  D007531A FAFF
  80015F28 0001
  D007531A F5FF
  80015F28 FFE9
- **사운드만 고속화**
  8007ED3A FFFF
- **사운드의 음향효과 최대화**
  80059298 7FFF
  8005929A 2404
  800592A2 A444
- **배틀 스피드 조정**
  D000C01DC 0008
  8000C01D4 0001
  D000C01DC 0008
  8000C01DC 00xx
  (xx=01~FF, 08=느림(초기값), 0A=보통, 0E=빠름)
- **메세지 속도**
  3007EAE9 00xx
  (xx=01~FF, 40이상으로 지정하면 속도가 최대, 00으로 지정하면 다운)
- **항상 대쉬 상태**
  8004796C 0001
- **대쉬 속도 변경**
  80047990 00xx
  (xx=00~FF, 초기치는 3C)
- **필드에서 캐릭터 거대화**
  8009840C 7000
  8009840E 7000
  80098410 7000
- **마을에서 캐릭터 크기 거대화**
  D00BA578 0056
  800BA508 2000
  D00BA578 0056
  800BA50A 2403
  D00BA578 0056
  800BA57C 2000
  D00BA578 0056
  800BA57E 2402
  D00BA578 0056
  800BA5C8 2000
  D00BA578 0056
  800BA5CA 2402
  D00BA578 0056
  800BA500 0001
- **전투 중 캐릭터의 크기 변경**
  80031808 1303
  80031828 1303
  8003184C 1303
  D00EC780 7CD4
  80031808 xxxx
  D00EC780 7CD4
  80031828 xxxx
  D00EC780 7CD4
  8003184C xxxx
  (xxxx=1343(1/2배), 12C3(2배), 1283(4배) 3군데의 xxxx에 모두 같은 수치를 넣는다)
- **카드의 강함 레벨 F, 전방향 대응**
  D01D29F8 1902
  801D29F0 1E15
  D01D29F8 1902
  801D29F2 0000
  80007854 00FF
  80007856 2403
  80007858 0001
  8000785A A203
  8000785C 0002
  8000785E A203
  80007860 0004
  80007862 A203
  80007864 0005
  80007866 A203
  80007868 0008
  8000786A 03E0
  (조건: 카드 리스트에서 CARD INFO를 확인)
- **아이템 사용해도 50%의 확률로 갯수 줄지 않음**
  800280B8 1E1C
  800280BA 0800
  80007870 8006
  80007872 3C08
  80007874 7840
  80007876 8D08
  8000787C 0001
  8000787E 3108
  80007880 4023
  80007882 0008
  80007884 2824
  80007886 00A8
  80007888 A030
  8000788A 0800
- **NewGame으로 시작하면 라스트 보스전**
  D00AABF0 001C
  801F6BB8 0003
  D00AABF4 0046
  800AABF4 0B70
- **NewGame으로 시작하면 라스트 보스 쓰러뜨린 후**
  D00AABF0 001C
  801F6BB8 0003
  D00AABF4 0046
  800AABF4 0B71
- **NewGame으로 시작하면 엔딩**
  D00AABF0 001C
  801F6BB8 0003
  D00AABF4 0046
  800BFA5C 0BC3
  (위 3개 코드 사용법 : 디스크4를 넣고 뉴 게임을 선택, '디스크1을 넣어주세요' 하는 말이 나오지만 무시하고 O버튼을 누른다)

회복 관련

- **메뉴를 열면 HP 전부 회복**
  D009E510 0010
  8009E510 0012
- **메뉴를 열면 SP 전부 회복**
  D009E54C 0014
  8009E54C 0016
- **전투 종료 후 HP 전부 회복**
  D00AF294 0003
  800AF294 0001
- **전투 종료 후 SP 전부 회복**
  D00AF2BC 0014
  800AF2BC 0016

아이템

- **아이템 사용해도 줄지 않음**
  D0028106 0065
  80028106 0060
  또는
  800280F0 0000
  800280F2 2405
- **아이템의 입수갯수 2배**
  80028038 2840
  8002803A 0005
  입수한 아이템의 갯수 99개
  80028038 0063
- **모든 아이템**
  B0FF0002 00000001
  8008FFC4 6301
- **모든 아이템 소지**
  (코드 가동 후 아이템 정돈을 함)
  D01F1898 0574
  801F1890 0001
  D01F1898 0574
  801F18A0 0001
  D01F1898 0574
  801F18AC 0063
  D01F1898 0574
  801F18AE 3411
  D01F1898 0574
  801F18B2 A089
- **카드 전부(1장씩)**
  B0640006 00000001
  3008270E 0000
- **습득 AP x배**
  D01F20C0 000F
  801F20C8 0001
  D01F20C0 000F
  801F20CC xxxx
  (xxxx=1040 2배
  xxxx=1080 4배
  xxxx=10C0 8배)
- **습득 EXP x배**
  D01F0C30 2012
  801F0C36 3000
  D01F0C30 2012
  801F0C3C xxxx
  D01F0C30 2012
  801F0C3E 0004
  (xxxx=2040 2배
  xxxx=2080 4배
  xxxx=20C0 8배)
- **습득 자금 x배**
  D00C3B24 0044
  800C3B30 xxxx
  D00C3B24 0044
  800C3B32 0004
  (xxxx=1040 2배
  xxxx=1080 4배
  xxxx=10C0 8배)

캐릭터 변경

(확실하지 않은 코드, 사용시 주의 요망)

- **ジタン**
  8008FAC0 zxk0
  8008FAC2 000y
  (xx=캐릭터 그래픽, yy=커맨드, 이하 모두 같음.)
- **ビビ**
  8008FB50 zxk1
  8008FB52 000y
- **ガーネット**
  8008FBE0 zxk2
  8008FBE2 000y
- **スタイナー**
  8008FC70 zxk3
  8008FC72 000y
- **フライヤ**
  8008FD00 zxk4
  8008FD02 000y
- **クイナ(シナ)**
  8008FD90 zxk5
  8008FD92 000y
- **エーコ(マーカス)**
  8008FE20 zxk6
  8008FE22 000y
- **サラマンダー(ブランク)**
  8008FEB0 zxk7
  8008FEB2 000y
- **ベアトリクス**
  8008FF40 zxk8
  8008FF42 000y
  (xk=
  00 ジタン (단검)
  01 ジタン (도적도)
  02 ビビ
  03 ガーネット (로드 버전)
  04 ガーネット (라켓 버전)
  05 ガーネット
  (로드, 단발 후)
  06 ガーネット
  (라켓, 단발 후)
  07 スタイナー
  (갑반사 있음)
  08 スタイナー
  (갑반사 없음)
  09 クエナ
  0A エーコ (피리)
  0B エーコ (라켓)
  0C フライヤ
  0D サラマンダー
  0E シナ
  0F マーカス
  10 ブランク
  11 兵士(ブランク)
  12 ベアトリクス
  x는 플러그로도 작용.
  x: +2=전열 +9=멤버등록
  예) 사라맨더를 멤버 등록하려면 0D+9=16을 xk에 넣어준다
  yz=
  00 훔치기 비기
  01 흑마법 모으기
  02 소환 백마법
  03 검기 마법검
  04 점프 용기
  05 먹기 청마법
  06 백마법 소환
  07 오의 던지기
  08 훔치기
  09 훔치기
  0A 훔치기
  0B 훔치기
  0C 훔치기
  0D 훔치기
  0E 성검기 성백마법
  0F 성검기 성백마법
  10 마법
  11 마법
  12 마법
  13 마법
  14 훔치기 이기( )
  15 훔치기 W흑마법
  16 먹기 싸우기
  17 환수
  18 싸우기 검기
  19 마법검
  1A 점프 용기
  1B 싸우기 조리
  1C 청마법 싸우기
  1D W백마법 소환
  1E 싸우기 절기( )
  1F 던지기 싸우기
- **전투 중 MP 줄지 않음**
  D000C0200 0002
  8000C0200 0001
- **전투 중 ATB 최대**
  D00ED450 1021
  800ED450 2710
  D00ED452 0043
  800ED452 2402
- **ATB 축적 속도 UP**
  D00ED46C 0023
  800ED46C 0001
- **ATB 축적 초고속**
  D00BDF34 1940
  800BDF36 2403
  D00BDF34 1940
  800BDF34 0020
- **ATB 모으지 않아도 행동 가능**
  (단, 적도 마찬가지)
  D00ED46E 1440
  800ED46E 1040
- **1회 공격 받으면 트랜스 게이지 최대**
  D00BAC46 1040
  800BAC46 1440
  또는
  D00BAC50 0078
  800BAC46 1000
  D00BAC50 0078
  800B545A 1400
- **항상 트랜스 상태**
  D00C31E0 0006
  800C31E8 4000
  D00C31E0 0006
  800C31EA 3402
- **아군 데미지 받지 않음**
  D00F5B1C 1021
  800F5B1E 0040
- **R2버튼으로 일격 필살, R1버튼으로 해제**
  D007665C 0200
  8000C046E 1000
  D007665C 0800
  8000C046E 1040
  (적과 아군 모두에 해당)
- **무조건 승리**
  D000CC914 0028
  8000CC916 A600
- **1회 전투로 돈 최대**
  D01F2CF4 0004
  801F2CF4 0001
- **1회 전투로 레벨 최대**
  D01F25AA 1040
  801F25AA 1400
  또는
  D01F25A8 0003
  801F25A8 0001
- **1회 전투로 각 어빌리티 습득 (마스터)**
  D01F1AF4 0007
  801F1AF4 0001
- **1회 레벨업으로 HP 최대**
  D0035248 0002
  80035248 0001
- **1회 레벨업으로 MP 최대**
  D00352A0 0002
  800352A0 0001
- **1회 레벨업으로 각종 능력치(힘 등등) 최대**
  D00332C8 0008
  800332CA A247
  D00332C8 0008
  800332DE A247
  D00332C8 0008
  800332F2 A247
  D00332C8 0008
  80033306 A247
- **1회 레벨업으로 마석력 최대치를 최대**
  800351D8 0001
- **1회 레벨업으로 빠르기 최대**
  80034DAC 0001
- **1회 레벨업으로 힘 최대**
  80034EBC 0001
- **1회 레벨업으로 마력 최대**
  80034FD0 0001
- **1회 레벨업으로 기력 최대**
  800350D8 0001

쵸코보 관련

- **포인트 최대**
  8007A430 423F
  8007A432 000F
- **땅파기 레벨 최대**
  3007A44B 0063
- **쵸코그래프 전부 소지**
  3007A47B 00FF
  8007A47C FFFF
- **쵸코그래프 개봉 플러그**
  (위의 코드와 함께 사용)
  3007A478 00xx
  3007A479 00xx
  3007A47A 00xx
  (xx=00(미개봉), FF(개봉 마침))
- **쵸코보 어빌리티 전부**
  3007A47F 0005

■PS독자코너 신플스 시대 후속탐

신·플·스·투(2)·시·대

행복의 나라에 어서 오세요

행복의 나라에 어서 오세요. 이곳은 여러분 모두가 행복할 수 있는 곳입니다. 인생은 즐기며 살 때 행복합니다. 주어진 모든 상황을 즐기세요. 어렵고 힘든 일이 닥쳐와도 그 상황을 즐기세요. 그러면 곧 행복해질 것입니다.



혹혹 생전 처음으로 비행기를 타봤답니다. 그것도 공짜로(…). 회사에서 일본 출장 갔다온 것이지요. 그런데, 전 제가 그런 사람인 줄 몰랐습니다. 평소에 캐릭터 인형이나 피규어에 관심도 없던 제가… 일본에 가서는… 돈이 없었기에 망정이지 엄청나게 사들일 뻔했군요… 후어… 위험했다. 게다가 귀국할 때 비행기 놓쳐서 한국에 못 돌아올 뻔했습니다.

-_-; 게임파워 2000년 1월호부터 4월호에 나온 '추염원 들쑤시기'를 참고로 했는데, 참 매끄럽게 잘 진행되다가 마지막 귀국 직전 결정적 실수를 저지른 겁니다!

우에노(上野)에서 나리타(成田) 공항행의 '스카이라이너(스카이란 말이 붙었다고 비행기라든지 그런 것은 아닙니다. 기차입니다)' 표를 사고 역에서 기다리는데 글쎄 특급편 플랫폼에서 열차를 기다린 겁니다-_-;;; 스카이라이너 플랫폼은 따로 있는데….

결국 기차 놓치고(비행기 시간에 맞추어 갈 수 있는 마지막 열차였습니다) 이를 어쩌나 막 역무원 아저씨에게 물어보고(이때만큼은 일어가 술술 나오더군요) 발을 동동 구르고…. 휴, 가지 팀장님에게 전화를 걸어서 결국 40분 후의 비행기로 미루어 예약하는데 성공했습니다. 이 자리를 빌어 팀장님에게 감사를. m(_ _)m 팀장님, 파워점수 드릴까요?

[redacted]

처음 뵙겠습니다. 근데…이쪽에다 보내는게 맞는지 모르겠어요. 대충 눈치를 보아…DC인은 DC하는 사람이… 신플스투는 플스하는 사람이 보내는 건가… 하고 찍었는데 말이죠(하지만 학생어디가…는 무엇인지…;;).
게임에 발 들여논지 얼마 안되는 생 초보예요. 게임파워도 처음 사보는 거예요. 실은, 게임잡지 사본 것도 처음이지만요. 서점에서 어떤거 살까 한참…고민하다가 골랐습니다. ^^;;
〈중략〉
플스는 최근에 구입했어요. 그것도 돈이 없어서 한 달에 조금씩 돈 모아가며 겨우 구입…. 하지만…한국에서 가장 많이 굴러다니는 게임기 플스…T_T 란 얘기는 좀 슬픔. 난 겨우 샀건만…플스2나온 시점에 플스1 게다가 중고. 7000번(하지만 번호는 무슨 뜻인지 아직 모름).
〈중략〉
암튼 플스를 산 결정적 원인은 「안젤리크 2(여기에 조명 번쩍 파도 철썩. 주먹 불끈!!)」를 해 보려는 욕심에서였어요. 컴에서는 안 돌아가더라구요. 사악한 코에이. 뭐…. 안젤리크는 공략본을 만들려고 해도 차마 만들어 먹을 건덕지가 없다며 무시당하는 게임이지만 일본어 제대로 모르는 저한테는 감 잡기 좀 힘들더군요. 게다가 자료는 얼마나 없는지…. 끽해야 여자들이 좋아하는 게임이져~(통신어투 싫어라…)라는 말밖에…. 일단 1을 해봐서 기본적인 구조는 같아서 편했지만요.
〈중략〉
돈데모 크라이시스였나? 이거 한참 재밌게 하다 관람차에서 막혀 버렸어요. 어쩌라는 건지…아무리 미기(みぎ)니 히다리(ひだり)니 ○버튼이니 눌러봐도 안돼서…. 포기. 크로노아는 신나게 했는데…이상한 꽃이 나와서 안 죽더라구요. 2번까지는 맞추는데 그 다음부터가 안돼서. 이 놈을 없애야 다음단계로 가는데…흑. 정말 여름방학을 내내…게임으로 끝을 보고 있습니다. 동생이 예전에 게임에 매달릴 때 왜 저러나 싶었는데 해 보니까 말이죠…진짜 시간 가는 줄을 모르겠더군요. 그리고 록맨 시리즈를 오랜만에 해봤습니다. 예전에 슈퍼겜보이에서 한 이후로 처음. 8편을 사서 해 봤는데 말이죠… 전 진짜 놀랬어요. 전신 타이즈는 여전히 변함이 없었지만… 헉…동영상에 노래도 나오더라구요. 게다가 가족까지…. 오오……. 발전했네…발전했어… 예전에 엔딩에서 헬멧벗은 모습이 나온단 얘기에 동생을 구박해가며 깨라고 시켰던 기억이 나더라구요. 근데…왜 록맨 목소리는 여자? 실은…영 소질이 없는지 아직 한판도 깨지못했어요. 록맨은…적은 왜 이리 강하고 나사는 왜이리 모으기 힘든지…. 동생녀석을 시킬래도… "누나…나 게임 안 한지가 언젠데…. 그리고 난 옛날 록맨 밖에 못해" 란 소리만….
크…써 놓고 보니…뭔가 주저리 주저리 한거 같네요^^…
〈후략〉
날두 더운데 곰됴이님 몸 조심하시구요. 좋은 하루 되세요~

필살 중략 난무!!! 구민경님의 모든 사연을 다 쓰려니 엄청나더군요. 게다가 다음에 온 편지들도 꽤 길고…. 왔다갔다한 사연을 보면, 민경님이 일어를 못한다고 해서 잘하는 법 적어 보내드렸더니 이미 일문과에 다니시는 분이었기 때문에 -_- 어쨌든, 일어는 경험을 쌓으면 됩니다. 라고 답변 드렸죠? 게임용 일어(-_-)는 경험이 쌓이면 잘하게 됩니다. 그냥 열심히 게임 해보세요…(이미 장문의 답장을 드렸기 때문에 이정도로 略). 돈데모 크라이시스의 연타, 힘들죠…. 여기에 제가 쓰는 연타법을 공개합니다. PS패드로 하는 것이죠(편지로 이야기 해드린 것이지만 다른 독자분들을 위해 공개!).

파워점수
1,000점
곰·나·어·오

PS 필살 연타법!

❖ 준비물
건전지(AA사이즈) 또는 , 쿠션 또는 푸짐한 허벅지(…_-)

❖ 방법
1. 오른쪽 허벅지위에 쿠션을 올려놓는다. 쿠션이 없으면 그냥 허벅지라도 좋다. 단 살이 적당히 있어야 한다.
2. 허벅지의 쿠션 위에 PS패드를 올려놓는다.
3. 왼손으로 십자키 있는 PS패드의 왼쪽을 잡고 패드가 흔들리지 않도록 허벅지에 밀착시킨다.
4. 건전지를 오른손으로 연필 잡듯이 쥔다. 강하게 쥐어야 하는 것에 주의!
5. 패드의 연타할 버튼 위에 건전지의 둥그런 모서리를 위치시킨다.
6. 연타해야 할 때 패드가 흔들리지 않도록 왼손에 힘을 주고, 버튼 위로 건전지를 좌-우로 작은 범위로 빠르게 왕복시킨다. 이로써 초당 15회정도의 연타가 가능!

❖ 참고
건전지외에 1회용 라이터, 두꺼운 매직 뒷부분으로 대체 가능

❖ 주의점
연타한 버튼의 동그라미, 엑스, 네모, 세모 그림이 지워질 수 있으니 지나친 연타는 삼가하시오.
위 방법을 쓰면 단 두번의 연타만으로 관람차를 깰 수 있습니다!!! 지금 도전해보세요!

[redacted]

〈전략〉

안녕하세요 곰됴이님 ^^ 저는 계속 게임파워를 열렬히 구독하는 미국에 사는 유학생 권혁찬 이라고 합니다 ^^ 별명으로 아오이 블루라고 하지요(푸른색이 두 번이나 쓰인 이유는 늘 한없이 푸르게 살고 싶은 마음에… ^^). 이제 곧 대학교 3학년이 되고요(으아… 어느새 나도 벌써…). 전공 과목은 애니메이션이라고 하는 아주아주 재미있는 과목을 공부하고 있어요…. 하하 뭐 별로 실력이 뛰어난 것은 아니지만…. 뭐 만화를 어렸을 때부터 좋아하다 보니 타국을 와도 자연히 이런 쪽으로 계속 나가게 되더군요. 하하. 그리고 그러다보니 당연히 비디오게임 쪽도 손이 가구요 ^^ 원래 만화와 게임은 떨래야 뗄 수 없잖아요. 얼마 전에 졸업하신 제 선배님께서 앤젤 스튜디오에 취직하셔서 회사 쪽으로 이사가신다고 들었습니다…. 왜 바이오해저드(여기선 레지던트 이블이죠. 참)를 만든 제작사 있잖아요. 비록 캡콤이 발매사이긴 하지만…. 헤헤…. 암튼 부럽더라구요. 저도 하루빨리 실력을 키워 그런 곳으로 갔으면 하는 마음이 굴뚝같네요.

우웅…. 별 볼 일 없는 저임에도 불구하고 쓸데없이 제 소개가 길었군요. 흐음…. 그럼 제 최근 소식을(또는 사연) 말하는 게 제 임무이겠지요? 헤헤…. 요즘은 학교에서 아르바이트를 하고있습니다. 얼마 후에 이곳에서 2시간 떨어진 곳에서(디즈니랜드 근처여요) 아니메 엑스포라는 일본 만화 행사를 하거든요. 거기서 구하고 싶은 것들이 있어서…. 뭐 이를테면 메탈기어 솔리드 아트북, 에바 TV OST Vol.1, 또 카우보이비밥 OST 3 BLUE 그리고 슈퍼로봇계열의 가차폰 시리즈…. 또… 아! 곧 건담 GP03 덴드로비움의 SD모델이 나온다고 하는데…덴드로비움의 프라모델을 꼭 갖고싶었는데 SD라도 나온다니…). 헤헤…. 뭐 원하는 거야 많지만 좋은 가격에 찾을 수 있을지도 모르고 또 늦가을에 발매될 PS2를 사야하니(이미 예약도 했거든요? 근데 미국판에는 메모리카드가 동봉이 안되고 별매인 것 같습니다…. 돈이 더나가게 생겼네요) 아무래도 정말 행사기간동안 인내와 고난의 시간(?)이 될 것 같습니다…. 충동구매를 참느라구요. 하지만 뭐니뭐니해도 이번 행사에서 기다리는 것은 천공의 에스카플로네의 극장판 상영과 만화/게임 주제가 가라오케 대회(노래부르는 걸 너무 좋아해서 비록 망신만 당하겠지만 올해부터는 참가해 보려고 한답니다)등이 랍니다 ^^

〈중략〉

아참 행사하니 생각나는 게 또 있네요. 저랑 같은 학교 다니시는 제 룸메이트 형님의 실력행사(?)덕에 지난번에는 E3에도 다녀올 수 있었습니다. 처음 가보는 게임쇼라 넘넘 기뻤어요. 처음으로 기타프릭스도 해보고 플스2도 실제로 처음 보고 게다가 정말 굉장했던 건 역시 모두들의 관심거리이던 메탈기어 2 Sons of Liberty의 영상 상영…. 후우…. 정말 이거 엄청난 물건이라…. 기대됩니다^^ 전편을 넘 즐겁게 해서….

〈중략〉

아참, 정말 중요한걸 깜빡할 뻔 했네요. 이번 만화행사에 가면 정말 미국에 있는 거의 모든 일본 만화 판매점들이 모이거든요. 그러다 보니 같은 물건이라도 가격이 다 다를 수 있기 때문에…. 그러니 혹시 아직도 간절히 프론트미션의 피규어를 원하신다면 제가 가격을 알아보고 괜찮을 것 같으면 여기서 구해서 보내드릴께요. 물론 아직 원하실 때의 경우이지만요. 뭐 제니스와 드래이크 둘 다는 힘들겠지만 둘 중의 하나정도라면 제가 노력해서 보내드리겠다고 감히(?) 약속드릴께요(만에 하나 못 믿으시겠으면 구구리님께 여쭤보셔도 될지도…. 그분께도 이미 소포를 보냈었기 때문에(포켓몬 카드팩이였죠 영문판…)…. 뭐 남이 보기엔 쓸데없는 일이라고 보일지도 모르지만 뭐 저에게 이렇게 좋은 책을 만들어주시는 파워기자님들을 위해서라면 뭐 이런 수고쯤…). 이점에 대해선 부디 최대한 빨리 답장주시길….

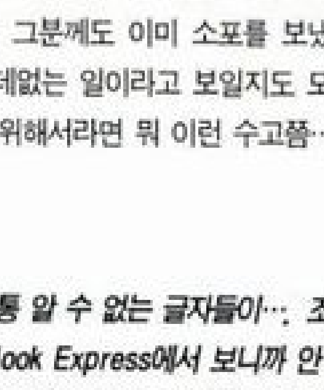
〈후략〉

제가 혁찬님 글을 보자니 큰 문제가 있더군요. e-mail을 받으니 온통 알 수 없는 글자들이…. 조합형 한글로 e-mail보내지 마세요 -_-;;; 완성형만 읽을 수 있는 Outlook Express에서 보니까 안 보이더라구요. 그래서 저장한 후 완성형 TXT로 변환해서 겨우 편지를 읽었습니다. 그래서 답장도 못 해드렸구… 이렇게 책으로 답장을 해드리는군요.

E3쇼에 갔다오셨군요. 메탈기어 솔리드 2 동영상…휴…정말 멋지죠? 뭐라 말할 수 없는 감동이 밀려오는 그런 영상이라 하지 않을 수 없더군요. 나중에 DVD로 나온 트레일러 영상도 봤는데…. 역시 말 그대로 캐릭터 자체의 폴리곤보다는 정말로 현장에 있는 느낌을 주기 위한 그래픽에 신경 쓴 것 같더군요.

그나저나, 혁찬님은 앞으로 게임 제작사나 애니메이션 제작사 같은 곳에 취직될 확률이 높군요. 졸업 후에 그런 곳에 가게 되시면 그때도 연락 주세요. 많은 도움이 될지도(취재 갈께요…).

PS : 프론트미션 3의 피규어…는 보내주실 필요 없습니다. 편지 보내주시는 것만으로도 고맙거든요. 저희에게 힘이 되는 것은 독자 여러분의 정성어린 편지 한통입니다.



[redacted]

안녕하세요. 곰됴이님. 전 게임파워를 매달 사보는 이랍니다. 드디어 기말고사도 끝나고 해서 끝나고 나서 기다리고 기다리던 게임파워를 샀습니다. 너무나 기뻐서 집에 가자마자 파워를 잘 때까지 계속 보았습니다. 그런데 GO 파워 공략왕에 펌피럽이 있는 것입니다. 그래서 학교에 있는 PUMP를 엄청나게 좋아하는 제 친구 한모군과 임모군을 보여 주기 위하여 가져갔습니다. 그리고 학교 남는 시간에 제가 좋아하는 슈퍼 로봇대전 알파를 보았습니다.

때는 2교시 음악시간 공포의 일명 메뚜기 친구(몇몇 아이들에 의해 그렇게 불려짐) 선생님께서 들어오시고 필기를 하게 하신 다음 잠시 교무실에 다녀오시는 것입니다. 때는 이때다 하고 저는 곧바로 파워 공략왕을 꺼내 열심히 정독을 하였습니다. 그런데 잠시 후 살기를 느낀 저는 고개를 돌려 뒤를 보았습니다. 그런데 뒤에는 음악 선생님께서 유심히 쳐다보시다 저의 소중한 파워 공략왕을 가져가는 것입니다. "너! 게임책 니가 발표 제일 먼저 한다"라고 하신 후 발표를 시키셨습니다. 전 자랑스런 파워의 독자로서, 또 잘 보여서 공략왕을 받기 위해 열심히 발표했습니다. 나중에 아이들은 그렇게 말해줬는데 못 들었냐고 하는 것입니다. 아 너무 깊이 빠졌었구나. 저는 뒤늦게 후회했습니다.

얼마 후 수업은 끝나고 공략왕을 가지고 나가셨습니다. 전 그 선생님이 무서워 대신 받아 오는 사람에게 500원을 준다고 했지만 아이들은 모두 무섭다고 가기 싫다는 것입니다. 하는 수없이 전 엄청난 용기를 발휘하여 5교시 쉬는 시간에 가서 공략왕을 달라고 했습니다. 하지만 선생님께서 하시는 말 "그거 찢어서 버렸는데"하시며 찢어진 공략왕을 보여 주시는 것입니다. 전 그 이후 기분이 매우 나빠졌습니다. 그래서 학교가 끝난 뒤 서점에 가서 공략왕을 따로 구할 수 있냐고 물어 보았는데 안 된다는 것입니다. 그래서 저는 포기를 하고 더운 햇빛 아래 인생의 쓴맛을 맛보며 집으로 갔습니다.

왜 학교에서는 취미 생활이란 것을 인정하지 않을까요. 제가 중학 시절엔 로봇사전(천원짜리)이 유행이었습니다. 그래서 각 선생님마다 책상에는 압수한 로봇사전 수십 권씩이…. 흑. 당시 천원이면 정말 눈물나는 돈이었는데… 학생의 돈을 그렇게 갈취해도 되는 겁니까…? 그런데 도대체 왜 찢죠? 참나. 종이가 아깝지도 않은가? 집에 가서 보라고 다시 돌려주면 되는거 아닙니까. 책 사려면 6,800원인데….



[redacted]

뭐 이번달의 천사특집이라…. 내가 그쪽 분야 사람이기도 하니까~^^;; 그런데 다음달은 타천사 특집이라…. 웅…. 내가 게임에서 본 타천사는 여신전생시리즈….

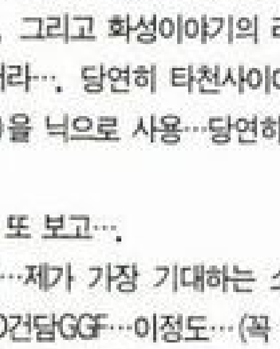
그 중에서도 게임보이용 라스트바이블2의 숨겨진 악마로 나오는 루시펠은 초강력!!!. 그리고 페르소나2의 루시펠…(이건 레벨 올린다고 고생 T.T). 그리고 화성이야기의 라스트보스…. 파이널 판타지 택틱스의 라스트보스…또 뭐가 있더라…. 당연히 타천사이야기가 나오니 루시펠도 나올건데…저도 음만 따서 루시펠(lucipel)을 닉으로 사용…당연히 원조 루시펠(lucipfel)하고는 다른것!!!(특히 강조!!!)

이제 본격적인 헛소리…. 요즘은 계속 로봇대전엔딩을 보고 또 보고….

뭐 아마도 파판9이 나올 때까지는 계속 이럴 것 같습니다…제가 가장 기대하는 소프트는…파판9, 드퀘7, 페르소나2벌, 테일즈 오브 이터니아, SD건담GGF…이정도…(꼭 살 예정). 그런데 지금 게임가게 아저씨한테 외상값도 덜 갚았는데…(아저씨 죄송합니다^^). 기말고사도 끝났지만 엄청나게 못치는 바람에…. 뭐 적당히 넘어 가겠죠~(무책임~^^;;). 그럼 무사히 만수무강(?)하시기를~. ^^

매달 헛소리 시리즈를 보내주시고 있는 루시펠님. 저번 달에도 뽑히셨지만 이번에 파워점수가 부활된 기념으로 또 뽑아드렸습니다(-_-;).

으음. 이번엔 타천사 특집은 못나갑니다. 대신, 뱀파이어 특집!!! 타천사 특집은 다음 달에 기획중입니다. 앞으로 게임에 등장하는 여러 신화나 전설에 등장하는 괴물이나 생명체에 대해 지속적으로 시리즈를 쓰려고 계획중입니다(제가 쓰는 건 아니지만-_-). 좋은 아이디어 있으면 가르쳐 주세요….



안녕하세요!!^^절 기억하고 계신진 모르겠네요!!! 맨날 겜파 카페에만 글을 올리다가 옛 생각이 나서 형님께 멜을 보냅니다. ^^
〈중략〉
근데 궁금한 게 있는데요~철권도 길드가 있나요?? 형님이 저번에 저에게 보낸 답장 멜에 보니까(아직도 안지움) 저는 아직 팀배틀 수준이 아니라서…라고 했는데 그게 길드인가요? 답장 부탁합니다! 그럼 만수무강하세요~

네. 팀배틀이란게 스타크에서의 길드나 마찬가지입니다. 팀은 철권이나 소울칼리버, 버파 등 여러 팀이 있고… 팀원을 찾아보시려면 철권의 경우엔 나우누리에 팀이 많고, 솔칼은 나우나 하이텔이 비슷하고, 버파는 하이텔의 소모임에 있습니다. 팀에 가입하게 되면 여러 팀들이 서로 매너있게 실력도 겨루면서 친목을 쌓고, 서로 기술을 전파하기도 하죠. 팀배틀을 하게 되면 실력은 더 이상 동네에 머물지 않습니다. 설령 최하 실력의 팀배틀원일지라도…. 어느 정도 경력만 쌓이면 웬만한 동네에서는 절대 깨지지 않게 되죠. 저도 어느 정도는 한다고 생각합니다만… 팀배틀을 하는 사람에게는 좀 역부족을 느낍니다. 그만큼 초고수들과 실전경험이 쌓인 사람들이라…. 흑흑. 나우누리는 어떤지 잘 모르겠지만 아마도 VG(비디오 게임동)에 가시면 팀배틀 관련 게시판이 있을 겁니다(미확인). 하이텔은 gamer(게임기 동호회)에 가면 팀배틀 게시판이 있으며, 철권 소모임도 있습니다. 그곳에서 팀배틀 하고 싶다고 하면 가입 가능합니다. 테스트를 해보고 가입시키는 곳도 있으며, 그냥 다 받아들이는 팀도 있습니다. 보통 역사가 오랜 잘하는 팀은 테스트를 하는 경우가 많죠. 팀에 가입하면 정해진 시간에 만나서 게임하면서 놉니다. 게임만 하는 것도 아니고 서로 친목을 쌓기도 하죠. 보통 1주에 한번 2주에 한번 그런 식입니다. 맨날 만나긴 어렵죠. 그리고 다른 팀과 배틀도 하고… 그렇습니다. 그럼 한번 적당한 팀을 찾아보세요….

파워점수 1,000점 향·나·어·오

안녕하세용, 곰됴이님! 저는 대구에 사는 강민제라는 청소년입니다. 오늘이 2번째로 보낸 것같은데 뽑히지는 않아도 저의 정성어린 편지를 꼭 읽어 주었으면 하는 생각만 듭니다. 저의 사연은 바로 플2를 산 사연입니다. 저의 부모님은 게임을 좋게 생각하셔서 제가 초2때부터 게임을 하는 것을 적극적으로 밀어 주셨습니다. 어느 날 나에게 한눈으로 들어온 플스2소식. 그래서 저는 그 때부터 플스2를 사고 싶은 생각에 눈이 뜨였습니다. 하지만 플스1을 살 때 마지막으로 사는 게임기라고 하면서 약속까지 해서 절망적이었습니다. 그러나 저는 희망을 버리지 않고 살았습니다. 중간고사 날 저는 지금까지 쌓은 지식을 발휘하여서 엄청난 등수(약 전교10) 정도가 나와 버린 것이었습니다. 기분이 좋았습니다. 물론 부모님들도요. 그래서 저는 자신을 갖고 아버지에게 플스2를 사고싶다는 저의 속마음을 털어놓았습니다. 그래서 아버지는 그날 당장 모 게임랜드에 가서 플스2를 과감하게 사주셨습니다. 저는 그날 누나를 약올리다가 몰매를 맞고 열심히 제가 하고 싶었던 R5와 TTT를 했고, 아직도 행복하게 살고 있습니다.
〈중략〉
질문 : 곰됴이님의 부모님들은 게임을 하는 것을 긍정적으로 생각하시나요?
질문 : 왜 하필이면 곰됴이라고 닉네임을 지었나요?

오오…전교 10등…. 근데 PS2 샀다고 겜만 하다 성적 떨어뜨리지 마시고 계속 열심히 공부해서 소프트웨어도 계속 공급받으세요…헛허…. 에…저희 부모님은 거의 지금은 냅두시죠. 당연한 건가? 나이가 몇 살인데. -_- 그러나, 어렸을 적, 아니 여기 입사하기 전만 해도 장난 아니었습니다… 흑흑. 뭐 그도 그럴 것이 매일같이 새벽 4시까지 게임하는데 어떤 부모님이 좋아하시겠습니까. 고3때도 새벽 5시까지 오락하고 밤늦게까지 스파2 하러 다니고…. 하지만 이제는 직업! 이니까 봐주십니다…너무 오래하면 오래 못산다는 둥 건강 해친다는 둥 말씀이 있지만….
PS : 곰됴이는 곰돌이를 그냥 약간 어린애처럼 발음해본 것입니다. 통신에서 아는 동생이 지어줬구요… 곰같이 생겼다고(?) '곰됴이' 입니다. 지난 호에 나왔는데… 못보셨나요?

파워점수 1,000점 향·나·어·오

얼마전 학교에서 놀라운 사실 하나를 알아냈습니다.
평소에 얌전하고 공부만 하던 친구가 있었는데 어느날 저에게 조심스럽게 물어보는 것이었습니다. 로봇대전알(물론 α죠) 해보았는지 말입니다. 저는 해보긴 해봤는데 공략 나오면 제대로 해 볼 생각이라고 말했습니다.
그러자, 그 얌전하고, 공부만 하던 친구가 자기는 3번이나 클리어했다고 하며 빨리 해보라고 했습니다. 저는 그 친구가 PS가 있다는 사실에 놀라고 말았습니다. 그리고 3번씩이나 깼다니… 게임을 좋아한다는 것을 느꼈습니다.
그 이후로 그 친구와 게임에 대해 이런 저런 이야기를 하고 있습니다. 역시 공감대 형성이 친구 사귀는데는 가장 좋지 않나 싶어요.

후…. 저도 얌전하고 공부 잘하는 학생으로… 게임을 엄청나게 좋아했습니다(웃. 신기자님 돌던지지 마세요~). 진짜데….

파워점수 1,000점 향·나·어·오

안녕하세여. 전 파워 열혈초특급 울트라독자 홍태규 입니다. 저에 대해 모르실 수도 있는데요, 전 이미 파워에 얼굴까지 나간 적이 있습니다…. 8년 12월호 구구리가 간다에요….
암튼 이렇게 기자님께 편지를 보내게 된 이유는… 궁금한 게 많죠…. 당연히….
1. 기자님의 일본답사기 체험이야기를 듣고파요. 황당했던 일, 관세, 일본인들과의 대화 등등등…
2. 기자님의 현재 하드웨어+소프트웨어 보유사항요…(전 PS에 그냥 PC 하나정도여…고3이다보니…).
3. 저두 수능 후 일본에 갈 건데 주의점과 관세에 관한 거…과연 김포공항 같은데서 관세에 걸릴껀가, 아님 숨기는 방법 등등….
4. 구구리님의 소식…. 유일하게 조금 잘 아는 기자라고나 할까요?
5. 지금 하시고 있는 일에 대한 자신의 생각 등….

1. 황당했던 일. 비행기 놓쳐서 못 올뻔 했습니다. -_- 다행히 어떻게 되긴 했지만 아찔한 순간이었죠. 휴~. 지난 1월호부터 4월호에 나갔던 「추엽원 들쑤시기」가 무척 도움되더군요. 관세는 특별히 나쁜 것 사오거나 고가품을 사오지 않으면 떳떳하게 그냥 통과하실 수 있습니다.
그냥 게임 CD 몇 개에 게임기 한대 정도는 절대 안 걸리니 걱정 마십시오.
그리고 일어 회화라…. 전 잘 못하지만 급하면 튀어나오더군요. 크크크.
2. PC + PS면 저랑 같군요 - - 집에 겜기는 PS 달랑 하나. 왜냐구요? 회사에서 드캐든 PS2든 다 할 수 있잖아요. 크크크.
3. 마약, 대마초를 들여올 것 아니라면 괜시리 숨기지 마세요. 이상.
4. 일본 특파원…이죠 뭐. 가끔 한국에 왔다 가십니다.
5. 무슨 인터뷰하는 것 같군요-_-;
뭐, 피곤하고 힘들지만 나름대로 재미있습니다. 기자생활은 오래 안되었지만 필자는 95년부터 하던 일이고… 이쪽 돌아가는 것은 나름대로 잘 알고 있었던지라 별다른 느낌은 없군요. 다른 회사에 비해 자유롭다는 것이 이 직업의 최대 장점이라고 할 수 있겠군요.

파워점수 1,000점 향·나·어·오

알 림

파워점수가 부활되었습니다. 자세한 것은 파워게시판을 참조하세요.
일단 제 코너에서는 첫달이니까 균일하게 모두에게 1000점씩을 드렸지만 다음달부터는 제 맘대로(엿장수 맘대로) 점수를 드릴 것입니다. 그림을 보내시거나 하시면 점수는 대폭 올라가게 됩니다(그렇다고 아부하면 점수 떨어집니다!).
사연은 「서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 신플스투시대」로 관제엽서나 편지를 보내주시면 됩니다. E-mail 사용자는 「kazer@powerzine.com」로 보내주세요. E-mail의 경우 손수 답장이 갈 가능성이 높습니다. 그러나, 저는 손으로 써보내 주신 분들이 더 좋습니다. 정성이 들어가 있잖아요. 특히 러브레터♡는 더 좋아요.

PLAYSTATION2 ●장르:스포츠 ●제작사:코나미 ●7월 6일 ●발매가: 오픈 프라이스

초기 데이터 완벽정리

실황 파워풀 프로야구 7

너무나 심오한 석세스로 우리에게 다가온 실황 7. 기본은 지금까지의 석세스와 동일하지만 그 내용이 너무 방대하고 랜덤성이 강하여 모든 이벤트의 발견은 상당히 많은 시간이 걸릴 듯하다. 이번 호에는 매우 기본적인 데이터 베이스를 싣도록 하겠으니 부디 참고가 되기를 바란다.

석세스 모드의 기본 테크닉에 대하여



1. 1년째의 2월은 부상당하지 않는다

1년째 2월 1주~2월 4주까지의 4주는 통상연습은 아무리 부상률이 높아도 부상당하지 않는다. 단 가끔 수비 코치가 등장해서 강제적으로 노크와 실전 수비를 행하는 이벤트가 발생하는데 이것만큼은 아무리 1년째라도 부상을 입을 수 있다. 체력이 적을 때에는 요령을 피워서(ぐをぬく) 가능한 부상을 피하자.

2. 연습은 절호조 상태에서만 행할 것

연습후에 획득할 수 있는 경험치는 선수의 컨디션에 의해 다소 차이가 있다. 따라서 연습을 할 때에는 획득 경험치가 평소보다 높은 절호조(컨디션 핑크색) 상태에서 행하도록. 또한 시합에서도 컨디션에 따라 투타력에 차이가 있다. 1점이라도 높은 경험치를 벌고 싶다면 항상 절호조 상태를 만들자.

3. 터프도를 MAX로 하고나서 연습을 할 것

석세스 모드의 정석이라고 할 수 있는 방법으로 부상율을 떨어트리기 위해 처음에는 구보를 반복하여 터프도(タフさ)를 최고치로 만들자. 이렇게 되면 체력이 적어도 부상율이 낮은 채로 연습을 강행할 수 있다. 반대로 터프도가 낮으면 아무리 체력이 높아도 부상당하기 쉬워지므로 주의할 것.

4. 병원에서 고칠 수 없는 마이너스 능력

불면증, 충치, 부상 등은 병원에서 고칠 수가 있지만 농땡이근성, 약한 모습, 센스×, 부상당하기 쉬움은 병원에서 고칠 수 없다. 캐릭터를 만들었을 때 이러한 능력치를 처음부터 달고 나왔다면 곧바로 리셋을 하자.

마이너스 능력	증상	치료법
농땡이근성(サボりくせ)	연습을 행하지 않는다	감독에게 꾸중을 듣거나 아베에게 주의를 받거나 연말에 고향으로 돌아가는 방법 등으로 고칠 수 있다
약한 모습(미)	지속적으로 컨디션이 떨어진다	혼자서 공원에 놀러가거나 여성 캐릭터에게 상담을 하면 고칠 수 있다.
센스×(センス×)	능력을 올리는 데에 필요한 경험치가 10% 늘어난다	데이트에서 쇼핑을 가서 코디네이트 이벤트를 성공적으로 마치거나 아베와 ○잡기 게임에서 이기면 낫는다
부상당하기 쉬움	말 그대로 부상 확률이 늘어난다	다이죠부 박사의 강화 수술에 성공하거나 특훈인 강화 타이어 lv3을 지속적으로 실행하면 낫는다

5. 평가를 떨어트리지 않고 원하는 연습을 하는 법

플러스 사고 계열의 정신력 경험치를 대폭적으로 향상시키는 연습은 모든 사람들의 평가가 떨어진다. 이러한 연습은 자주 트레이닝에서 몰아서 하는 것이 좋다. 12월 2주~1월 4주까지의 6주간은 평가에 관계없이 연습을 할 수가 있다. 단 평가가 많이 올라가는 연습은 자주 트레이닝에서는 삼가도록 하자.

6. 캠프 직전에는 체력 회복을

캠프 중에는 통상시보다 연습에서 얻을 수 있는 경험치가 훨씬 높다. 10월 3주와 2월 1는 캠프가 시작되는 날이므로 체력을 완전이 회복한 상태에서 캠프에 임하자. 참고로 캠프 중에는 유식 커맨드를 사용할 수 없다.

7. 추천 초기 능력

일단 시작은 고졸로 하자. 체력이 가장 높기 때문에 더 많은 연습을 할 수 있다. 우수한 선수를 만들고 싶다면 투수의 경우에는 핀치○(ピンチ○)와 커브(カーブ) 또는 런너×(ランナー×)와 슬라이더(スライダー)를 지닌 캐릭터로, 타자의 경우에는 좋은 사람과 센스○, 충치(ø)를 지닌 캐릭터로 시작하자. 시간이 남아도는 사람은 2%미만의 확률로 등장하는 145Km 투수나 파워 100 타자를 노려보는 것도 좋다.

이벤트에 대하여

혼자노는 이벤트

이벤트 테마	내용
기분전환	가장 많이 등장하며 공원에서 산보를 할 뿐. 컨디션이 한 단계 올라가며 일정 확률로 약한 모습이 치료된다
히카리와의 만남	옛 친구 호센 히카리(法仙ひかり)와 거리에서 재회하는 이벤트. 이후로 연락이 가능해진다. 컨디션이 한 단계 올라간다
오락실	일본북 매니아(和太鼓マニア)를 할 수 있다. 컨디션이 한단계 올라간다. 익스퍼트 리얼을 클리어하는 이벤트를 겪으면 낮은 확률로 연타○(連打○)를 배울 수 있다
크리스마스	그녀가 없으면 컨디션이 한 단계 떨어진다

아베 이벤트

이벤트 테마	내용
배팅센터	배팅센터에서 아베와 5회 승부. 승패에 관계없이 근력과 기술 경험치가 올라가며 아베의 평가가 올라간다. 정신 경험치는 이기면 상승, 지면 하강. 퍼펙트를 치면 철 나막신(鉄ゲタ)을 얻을 수 있다
배팅센터 2	아베가 160km 공에 맞는다. 정신력, 아베의 평가가 올라가며 체력이 깎인다. 랜덤으로 주먹공(にぎにぎボール)을 입수할 수 있다
간다로보 1	아베의 평가가 올라간다. 이후 간다로보(ガンダーロボ)이벤트가 아베의 평가가 올라가면서 계속 일어난다
간다로보 2	아베의 평가가 올라간다
간다로보 3	아베가 간다로보를 완성한다. 강구 모터(剛球モーター)를 입수하며 아베의 평가가 올라간다
간다로보 4	간다로보를 자작모형전시회에 출품한다. 아베를 도우면(手傳う) 평가가 올라가고 체력이 깎이며 개조 키트(改造キット)를 입수할 수 있다. 돕지 않으면 아베의 평가가 내려간다
불고기(やき肉)	체력, 컨디션, 아베의 평가가 전부 올라간다
아베에게 주의받음	연습을 장기간 하지 않고 다른 일을 하면 연습을 하지 않는다며 주의를 준다. 근력과 아베의 평가가 올라가며 농땡이근성이 낫는다
해수욕	민첩, 정신 경험치, 컨디션, 아베의 평가가 올라가면 체력이 깎인다
해수욕 2	해수욕장에서 아베가 건달에게 모래를 뿌린다. 컨디션과 아베의 평가가 올라가며 체력이 깎인다
초컬릿 수집	컨디션이 떨어지며 아베의 평가가 올라간다
야구용품	야구용품점에서 배트와 타이어 등의 연습도구를 한 개 입수할 수 있다. 컨디션과 아베의 평가가 올라간다
협동연습	근력 경험치와 아베의 평가가 올라간다
DVD 구입	간다로보(ガンダーロボ)를 선택하면 아베의 평가가 올라간다. 매지컬 탭(マジカルタップ)을 선택하면 아베의 평가가 내려가는데 이후 랜덤으로 아베 추적 이벤트가 벌어진다. 여기서 아베를 발견하면 팀플레이○(チームプレイ○)를 얻을 수 있다
아베와 서로 칭찬하기(투수만)	연습 시합 후에 아베와의 대화에 성공하면 견제○(牽制○), 아베와 감독의 평가가 올라간다. 실패하면 컨디션과 아베의 평가가 떨어진다
가메다와 착각하기	아베의 평가와 체력이 깎인다

전구단 공통 랜덤 이벤트

이벤트 테마	내용
속구 코치	그라운드 10주를 선택하면 정신력 경험치와 속구 코치의 평가가 올라가며 체력이 깎인다. 그라운드 50주를 선택하면 근력, 정신력 경험치, 체력 최대치, 속구 코치의 평가가 올라가며 체력이 대폭 깎인다
골프	혼자 승리하면 체력, 컨디션, 감독의 평가가 전부 올라가며 찬스○(チャンス○)을 낮은 확률로 얻을 수 있다. 동순위로 이기면 체력과 같이 이긴 사람의 평가가 올라가며 다른 사람의 평가가 떨어진다. 꼴찌를 하면 체력, 컨디션이 떨어지며 감독과 코치들의 평가는 올라간다. 높은 확률로 찬스×를 얻을 수 있다
수비 코치	캠프 때에 벌어지는 특훈으로 수비 코치의 평가가 높으면 일어나지 않는다. 주루, 개인 노크, 수비 연계 플레이 순서로 일어나며 한 특훈을 몇 번 실행하는지는 랜덤. 실행할 때마다 민첩 경험치가 올라가며 상황에 따라 수비 코치의 평가가 오르락내리락한다
주간 프로야구 통신	기사에 따라 능력치에 변화가 있다 시간 때우는 법(ひまつぶし…): 변화 없음 섬세 에이스 대해부 리포트(エース大解剖…): 체력 깎임(타자) 방어는 최대의 공격!(防御は最大の…): 민첩, 야수기술 경험치 상승(투수) 루키 특집(ルーキー…): 체력이 깎이며 컨디션과 정신 경험치 상승
조기 기상	타자는 탄도에 변화가 있으며 투수는 낮은 확률로 회복○(回復○)이 생긴다.
인터뷰	카에데의 평가가 올라간다
아버지의 선물	'패배한 개에게 내일은 없다(負け犬に…)'를 읽으면 체력이 깎이며 아베에게 주면(矢部にあげる) 아베의 평가가 내려간다
스카우트 등장	변화 없음
악몽	체력이 깎이며 컨디션이 떨어진다
어머니의 선물	체력이 회복되며 랜덤으로 충치가 생긴다.
생선묵(カマボコ)	체력과 아베의 평가가 올라가며 묵판(かまぼこ板)을 얻는다.
타격 코치와 식사	처음에 거절하면 그것으로 끝. 따라갈 때마다 타격 코치의 평가가 올라가지만 최후에는 올라갈 지 내려갈 지 랜덤임
육성 코치	마사지 부탁을 받아 성공하면 체력이 올라가며 육성 코치의 평가가 올라간다. 실패하면 변화 없으며 거절하면 육성 코치의 평가가 떨어진다
속구 코치와 불고기	체력, 컨디션, 속구 코치의 평가가 올라간다
붉은 수염 황제 정제	괴상한 옷을 뒤집어 쓴 수상한 사람이 넘겨주는 약을 먹는다를 선택하면(두 번 전부 위의 것을 선택) 전 파라미터가 일시적으로 대폭 상승한다. 그리고 몇 주가 지나면 능력이 대폭 하락한다
붉은 수염 황제 정제 2	능력이 하락한 후 다시 괴인이 등장. 약의 재복용 여부에 상관없이 능력은 다시 떨어진다
숙면	체력이 올라간다
슈퍼 하이맥스	시험삼아 사용하여(試しに…) 성공하면 근력 경험치가 오르고 신장이 늘어나며 랜덤으로 아베가 부상당하여 3주간 등장하지 않는다. 실패하면 탈골로 전치 3주. 사용하지 않으면 아무 변화가 없다
육성 코치의 항아리 연구	대성공하면 체력, 체력 최대치, 코치의 항아리 레벨이 올라간다. 성공하면 체력만 올라간다. 실패하면 체력이 떨어지며 대실패하면 체력과 함께 최대치도

	떨어진다. 연구에 응하지 않으면 육성 코치의 평가가 떨어진다
다이조부 박사	여러 가지 효과를 볼 수가 있다. 선택지는 아래 순서대로
	고민이 없다: 변화없음
	피로를 푼다: 확률 75%. 성공하면 체력이 꽉 찬다.
	병을 치료한다: 확률 동일. 성공하면 병이 없어진다.
	능력을 올린다: 확률 40%. 성공하면 파워, 주력, 견력이 모두 상승. 실패하면 모든 파라미터와 경험치 저하.
1군 승격 후의 취재	컨디션, 아베의 평가가 상승한다.
서브 포지션	수비 코치에게 서브 포지션의 특훈을 받는다. 성공하면 다른 포지션의 수비가 가능해지며 실패하면 체력이 깎이며 코치의 평가가 내려간다.
	응하지 않으면 수비 코치의 평가가 내려간다.
폼 개조	투수, 타자 모두 일어나며 성공하면 폼이 바뀌면서 능력치가 상승. 실패하면 능력이 대폭 하락한다

등장하는 여성들에 대하여

현 상황에서 확인된 그녀 후보는 총 4인. 간호원 가토와 치바 롯데 마린즈의 아오이는 아직까지 방법이 발견되지 않았다. 초고속으로 그녀를 만들고 싶다면 고민 상담 2회→영화 또는 쇼핑→저녁 데이트→고백의 루트를 택하자.

데이트 장소에 대하여

장소	효과
공원(公園)	단지 산보 뿐. 호감도도 별로 크지 않고 비라도 오는 날에는 그대로 데이트를 망치게 된다. 비가 올지 맑을지는 완전 랜덤
스포츠 관전(スポーツ観戦)	봄에 육상 경기, 여름에서 가을에 야구, 겨울에 농구를 한다. 10% 이하의 확률로 육상 경기에서 타구반응○(打球反應○)(투수만), 야구에서 도둑질(盜み) lv4, 농구에서 내야안타○(內野安打○)를 얻을 수 있다
유원지(遊園地)	4~5월에만 갈 수 있다. 번지점프 이벤트가 일어났을 때 100m 점프에 도전하여 성공하면 낮은 확률로 위압감(威壓感)(타자)이나 포커페이스(ポーカーフェイス)(투수)를 얻을 수 있다. 실패하면 무조건 아킬레스 건 파열(전치 6주)로 능력치가 감소한다.
바다(海)	7~8월에만 갈 수 있다. 사람이 너무 많아 수영을 할 수 없을 때에는 컨디션이 내려가며 수영이 가능해지면 탄도가 올라가며 낮은 확률로 변덕(ムラッ氣)을 얻을 수 있다
자신의 방(自分の部屋)	요리와 청소 등의 이벤트가 일어난다. 컨디션이 올라간다
영화관(映畵館)	계속적으로 내용이 바뀌지만 타이틀의 선택은 가능하다. 이하의 표에 의하여 호감도가 변한다.



영화제목	평가가 올라가는 여성	평가가 떨어지는 여성
뷰티로맨스(ビューティロマンス)	히카리, 카에데, 카렌	미유키
스펜독(スペンドック)	히카리, 미유키, 카렌	카에데
바치리 아담스(バッチリアダムス)	히카리, 카에데	미유키
크림 3(クリーム3)	없음	전원
런 스루 다이(ラン・スルー・ダイ)	히카리, 미유키, 카렌	카에데
탐정소년 고로군(探偵少年五朗君)	카에데, 미유키, 카렌	히카리
GO! GO! LOVE	전원	없음
스페이스 여행(スペース旅行)	히카리, 카에데	미유키, 카렌
스컬 컬렉션(スカルコレクション)	카에데	히카리, 미유키, 카렌
스토맥스(ストマックス)	히카리, 미유키, 카렌	카에데
장난감 이야기 2(おもちゃ物語2)	미유키, 카렌	히카리, 카에데

쇼핑(ショッピング)	대체로 평가가 올라가지만 코디네이트 이벤트는 선택에 따라 평가가 다르다. 일단 코디네이트 표를 보자.



양복 계열	스커트 계열	액세서리 계열
1: 紺のジャケット	1: タイトスカート	1: 銀のネックレス
2: カジュアルライトインナー	2: カジュアルパンツ	2: 小さなイヤリング
3: ピンクのフリフリベスト	3: ピンクのフリフリ付きスカート	3: 大きなリボン
4: カーディガンとショール	4: ロングスカート	4: かわいい髪留め
5: 短いGジャン	5: デニムショートパンツ	5: ブローチ
6: 怪獸のかぶり物	6: 猫の足スリッパ	6: でかい鈴

히카리-평가를 높이려면 222로, 10%확률의 대타남을 얻고 싶으면 255로 선택
미유키-444가 평가도 높고 높은 확률로 안정감도 얻을 수 있다
카에데-111이 평가도 높고 안정감을 얻을 확률도 있다. 112로 10%확률의 대타남을 얻을 수도 있다
카렌-평가를 높이려면 CCC, 낮은 확률의 찬스○을 노리려면 314로 선택.

석세스 모드의 꽁수

1. 코치의 평가는 어느 한 쪽만 택할 것

시합에 나가기 위해서는 감독의 평가도 중요하지만 코치의 평가가 매우 높으면 억지로 시합에 나갈 수도 있다. 따라서 초반의 연습은 타자의 경우에는 타격 연습이나 수비 연습, 투수의 경우에는 속구 연습이나 변화구 연습 중의 하나만을 골라 lv3이 될 때까지 판자. 그렇게 하면 효율이 높은 연습도 빨리 등장하며 코치의 평가도 매우 높아져 시합에도 매번 출장할 수 있게 된다.

2. 1년째에 1군으로 올라가는 방법

타자의 경우: 초기 능력으로 좋은 사람이 나올 때까지 리셋. 연습은 무조건 구보만을 반복하여 프레쉬 올스타에 나간다. 경기에서는 최소 1안타를 치고 번트, 도루 등의 모든 방법을 총 동원하여 시합에 이긴다. 그 후에 계속 구보만을 반복하면 능력이 되지 않아도 1군으로 올라갈 수 있다.

투수의 경우: 기본적으로 타자와 동일. 단 변화구가 최소 1개는 필요하며 좋은 사람이 없으므로 빼는 힘들다.

3. 타자의 1군 잔류법

레귤러가 되기 전에는 5월 2주, 8월 2주에 시험을 보는데 떨어지면 2군으로 추락하게 된다. 이 시험에 합격하는 조건은 안타 3개를 치고 그 중 한 개가 2루타 이상일 것. 단 2루타를 치기 힘들다면 단타 3개를 치고 하나는 번트를 대자. 희생번트로 인정되어 1점이 들어온다.

야수 통상훈련 표

종류	레벨	상승 경험치	하강 경험치	터프도	비고
구보(走りこみ)	1	근력, 정신력	기술	상승	-
장거리 달리기(長距離走)	2	근력, 정신력	기술	상승	구보 10회 필요, 체력 최대치가 1 상승
팔굽혀펴기(腕立て)	1	근력	민첩, 기술	상승	-
손가락 굽혀펴기(指立て伏せ)	2	근력	민첩, 기술	상승	팔굽혀펴기 10회 필요
휘두르기(素振り)	1	근력, 기술	-	-	-
티배팅(ティーバッティング)	2	근력, 기술	-	-	휘두르기 10회 필요
프리타격(フリー打擊)	3	근력, 기술	-	-	티배팅 10회 필요
캐치볼(キャッチボール)	1	민첩, 기술	-	하강	-
노크(ノック)	2	민첩, 기술	-	하강	캐치볼 10회 필요
근거리 노크(近距離ノック)	3	민첩, 기술, 정신력	-	-	노크 10회 필요
대시(ダッシュ)	1	민첩	-	-	-
인터벌(インターバル)	2	민첩	-	-	대시 10회 필요
외야 볼 간주(外野ボール間走)	3	근력, 민첩	-	-	인터벌 10회 필요
스트레치(ストレッチ)	1	기술	-	상승	체력 약간 회복
마사지(マッサージ)	2	기술	-	상승	스트레치 10회 필요, 체력 약간 회복
플러스 사고(プラス思考)	1	정신	-	-	체력 약간 회복, 때때로 컨디션 상승
포지티브 싱킹(ポジティブシンキング)	2	정신	-	-	체력 약간 회복, 때때로 컨디션 상승

투수 통상훈련 표

종류	레벨	상승 경험치	하강 경험치	터프도	비고
구보(走りこみ)	1	근력, 정신력	야수기술, 투구기술, 변화구	상승	-
장거리 달리기(長距離走)	2	근력, 정신력	야수기술, 투구기술, 변화구	상승	구보 10회 필요, 체력 최대치가 1 상승
어깨 고르기(肩ならし)	1	근력	변화구	-	-
멀리 던지기(遠投)	2	근력	변화구	-	어깨고르기 10회
섀도우 피칭(シャドウピッチング)	3	근력, 투구기술	변화구	-	멀리 던지기 10회
과녁 맞추기(的あて)	1	투구기술, 정신력	-	-	-
던져 넣기(投げこみ)	2	투구기술, 정신력	-	-	과녁 맞추기 10회
코스 던져 넣기(コース投げこみ)	3	투구기술, 정신력	-	-	던져 넣기 10회
캐치볼(キャッチボール)	1	민첩, 기술	-	-	-
노크(ノック)	2	민첩, 기술	-	-	캐치볼 10회 필요
근거리 노크(近距離ノック)	3	민첩, 기술, 정신력	-	-	노크 10회 필요
변화구(變化球)	1	투구기술	변화구	하강	변화구를 배우면 선택 불가
변화구 꺾임(變化球のキレ)	1	투구기술, 변화구	근력	하강	-
스트레치(ストレッチ)	1	기술	-	상승	체력 약간 회복
마사지(マッサージ)	2	기술	-	상승	스트레치 10회 필요, 체력 약간 회복
플러스 사고(プラス思考)	1	정신	-	-	체력 약간 회복, 때때로 컨디션 상승
포지티브 싱킹(ポジティブシンキング)	2	정신	-	-	체력 약간 회복, 때때로 컨디션 상승

PLAYSTATION ●장르:스포츠 ●제작사:코나미 ●6월29일 ●발매가: 오픈

저는 위닝을 하나도 못하는데요

J리그 위닝 일레븐 2000

총 5개의 시리즈가 나올 정도로 꾸준한 사랑을 받고 있는 위닝 일레븐 시리즈의 최신작이 발매되었다. 이번의 「2000」에는 이제까지 발매된 작품과 비교할 수 없을 정도의 난이도와 재미를 느끼기에 충분한 모드들이 준비되어있다. '과연 위닝 후속작이다' 라는 말을 듣기에 손색없는 「J리그 위닝 일레븐 2000」의 간단한 조작법과 기본전략에 대해 집중 공략한다.

모드 설명

■ 매치 모드(MATCH MODE)

다른 플레이어들과 간단한 방법으로 시합을 즐길 수 있는 모드이다. 설정에 따라서 CPU VS CPU의 경기를 관람하는 것도 가능하고 PK(Player Killer?)전을 즐겨보는 것도 가능하다.



■ 리그 모드(LEAGUE MODE)



자신이 좋아하는 팀을 선택해 정해진 경기수만큼 경기를 펼쳐 우승하는 것이 목적인 모드. J1팀의 리그와 J2 팀의 리그로 나뉘어 있으며 하프 시즌과 풀 시즌의 두가지 개최기간 중 하나를 선택할 수 있다. J1의 경우는 풀 시즌이 2스테이지로 총 30경기가 준비되어 있으며, J2의 경우는 풀 시즌이 4스테이지로 40 경기가 준비 되어있다. 하프 시즌은 말 그대로 풀 시즌의 경기수의 절반만 하는 것을 의미한다. 리그 모드에서 우승을 하면 '산트리 챔피온쉽'이라는 컵 모드가 새로 생긴다.

■ 컵 모드(CUP MODE)

컵 모드는 J리그의 모든 팀(27개 팀)이 토너먼트 형식으로 벌이는 야마자키 나비스컵(ヤマザキナビスコカップ)과 일본의 각 지역(모두 5지역)에서 개최되는 지역 컵(地域カップ)과 여러가지 경기내용을 자유롭게 설정할 수 있는 코나미 컵(コナミカップ)이 준비되어 있고 또 몇 번이고 마음대로 즐기는 것이 가능한 로칼 컵(ローカルカップ)도 준비되어 있다. 코나미 컵의 경우는 참가인원과 대회방식 등의 여러가지 설정을 변경할 수 있기 때문에 친구들과 여럿이 모여 즐기기에 좋은 모드.



■ 스페셜 매치(SPECIAL MATCH)

스페셜 매치는 올스타 플레이어들이 경기를 벌이는 모드로써 J리그에서 뛰고 있는 외국 선수와 일본선수가 시합을 벌이는 「JOMOカップ」과 J1 클럽을 동서로 나누어 경기를 펼치는 「타라미 올스타 컵(たらみオルスターカップ)」이 있다. 그리고 J2 팀에서 레귤러 선수들을 모아 만든 올스타 팀으로 경기를 펼치는 「J2 올스타 매치」도 있다. 스페셜 매치의 특징이라면 자신이 직접 만들어낸 선수들을 간단한 방법으로 올스타팀에 이적시켜 뛰게 할 수 있다는 것이다.



■ 트레이닝 모드(TRAINING MODE)

말 그대로 연습 모드. 위닝 시리즈에서 무척 중요한 포메이션 시스템에 대한 적응력과 조작 테크닉을 연습할 수 있는 곳이다.



■ 게임 옵션

메모리 카드의 설정 및 패드의 조작 설정 변경이 가능한 곳. 그밖에 선수의 작성이 가능한 에디트 모드를 사용할 수 있다.



• 세이브

세이브 데이터를 관리하는 곳이다. 이곳에서 오토 세이브 설정을 ON/OFF 할 수 있다



• 에디트 선수 만들기



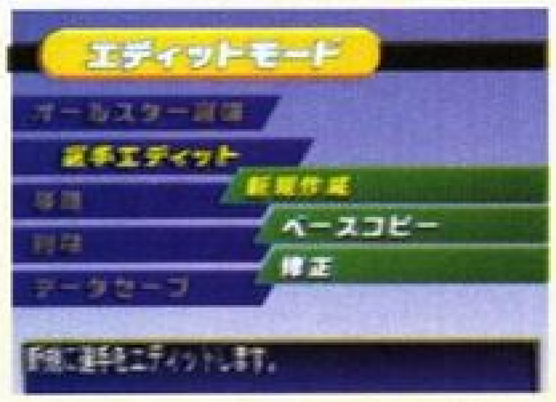
▲ 선수를 만들어서 이름을 '홍명보'로 지으면 간단(한가?)

게임 옵션 내에 있는 에디트 선수 만들기 모드를 선택하면 간단하게 선수를 만들어 낼 수 있다.

「2000」제작 당시 J리그에서 활동하는 대부분의 한국 J리그 선수들이 국내에 입국해 있던 상태여서 게임내에 황선홍 외 두 명 정도밖에 한국 선수가 등장하지 않는데(홍명보 등이 게임에 등장하지 않음) 에디트 선수를 통해 일본 하늘에 태극기를 휘날려보자(…이건 올림픽이 아니라 불가능한가?).

에디트 선수 만들기

1. 사진과 같이 선수 에디트를 선택한다.



2. 자기가 만들 선수의 포지션을 결정.



▲ 자신이 만들 포지션을 골라서

3. 이름 및 등번호 설정을 한다.



4. 선수의 종합 설정을 한다. 얼굴 모양, 머리스타일, 피부색, 신장, 체격, 기타 등 선수의 외모과 관련된 모든 것은 여기서 결정된다.



▲ 망가진 안풍환

5. 능력치를 조절한다. 주의할 점은 포지션마다 올릴 수 있는 능력치수의 한계가 다르다는 것. 각 포지션에 어울리는 능력치를 잘 계산하여 올려주는 것이 좋은 선수를 만드는 지름길이라고 할 수 있다.



6. 모든 작업이 끝났다. 하지만 저장하지 않으면 소용없는 법. 아직 저장되어있지 않은 자리에 자신의 선수를 등록하자.



7. 자신이 만든 선수를 시합에서 뛰게 하려면 이적을 시켜야한다. 에디트 매뉴의 맨 처음으로 돌아가서 이적이라는 항목을 선택하자.



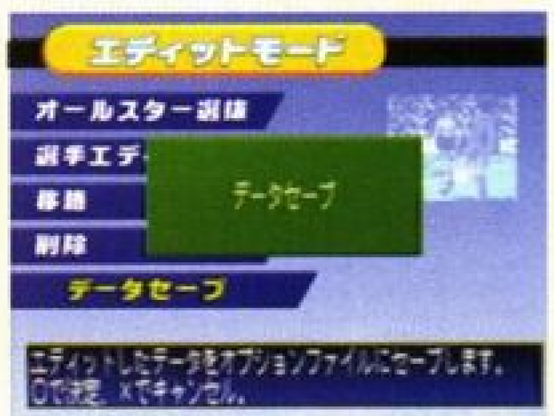
8. 사진에서 보이는 것처럼 자신의 선수를 뛰게 할 팀을 먼저 선택한 뒤 에디트 선수와 교체하는 것으로 끝이다.



▲ 이제 직접 경기에서 뛰게 하는 것만 남았다.

에디트 선수 데이터 세이브

에디트 선수의 데이터는 반드시 이곳에서만 가능하다. 꼭 알아두자.



• 컵 갤러리(カップ ギャラリー)

플레이어가 우승한 컵을 전시해 놓은 곳이다. 우승을 많이 한 플레이어라면 그 뿌듯함을 다시 한번 느낄 수 있을 것이다.



• 리플레이 재생(リプレイ再生)

경기 중에 자신이 골을 넣는 장면을 저장하는 것이 가능하다. 골 장면의 리플레이가 이루어지고 있을 때 멋진 골이라고 생각한다면 ㅁ버튼을 눌러 세이브 하자. 그 다음 그 멋진 골을 다시 보고 싶다면 이곳에서 확인하면 된다.



▲ 아~ 골이에요 꼬올~(신문선 해설 위원 말투로)



▲ 멋진 골만 모아서 리플레이 갤러리를 만들어볼까?

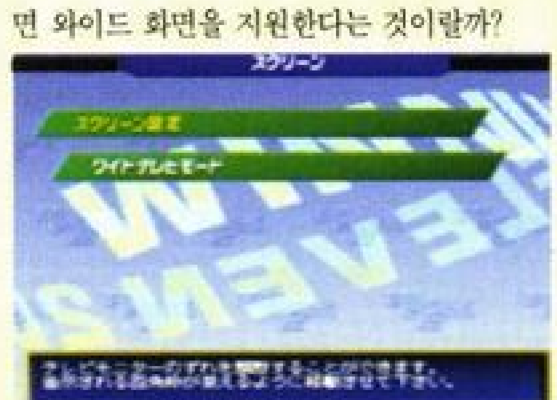
• 사운드 설정

실황 On/Off 의 설정 과 사운드 관련 설정을 하는 곳.



• 스크린 설정

화면의 크기를 조종하는 것이다. 특징이라면 와이드 화면을 지원한다는 것이랄까?



▲ 와이드 TV 가진 사람 참 좋겠네…

조작법



버튼	공격시	수비시
O	롱 패스, 센터링	슬라이딩
X	숏 패스	프레스
ㅁ	슛	프레스2
△	스루패스	키퍼 슬라이딩
L1	커서 체인지	커서 체인지
R1	대시	대시

초보자를 위한 포메이션 강좌

시리즈가 많이 나온 위닝 시리즈지만 초보자는 즐기기 어려운 것이 사실. 이에 초보자를 위해 포메이션 시스템 사용법을 간단히 소개한다.

위닝 시리즈를 이미 많이 즐겨본 사람이라면 그냥 넘어가도 좋을 것이다.

게임이 시작되기 직전에 포메이션 설정(フォーメーション)을 선택하면 4개의 메뉴가 다시 나온다.

• 체인지(チェンジ)

여러 가지 포메이션을 정할 수 있다. 그 팀에 맞는 기본 설정이 되어있지만 조금의 유동성을 주는 것은 전략에 큰 도움을 줄 것이다. 만약 설정한 것이 이상하다고 생각하면 언제든지 디폴트상태로 돌려놓는 것도 가능하다. 전작처럼 4개의 포메이션을 저장하는 것은 불가능해졌다는 것이 변경점.

• 디펜스 타입(ディフェンスタイプ)

각 선수들의 수비형태를 바꿀 수 있다. 커버링, 존마크, 맨마크로 나뉘어져 있다. 상대에 따라 절묘하게 바꿔주는 것이 플레이어의 임무이자 실력이다.

• 공격 의식

선수들의 공격 상태를 설정할 수 있다. 소극적, 보통, 적극적 3가지 중 포지션에 맞는 것으로 설정해두자.

• 작전 설정

플레이어가 직접 플레이하면서 그것에 곁들여 다른 선수들까지 조종할 수 있게하는 설

정이다. 설정 타입 중 매뉴얼인지 세미오토인지 여부를 결정한 뒤 공수비율조절, 수비를 컴퓨터에게 맡기는 오토 디펜스, 공수비중을 적절히 맡기는 노멀, 공격에 비중을 지시하는 오토 디펜스 등 4가지 설정을 잡아 게임 중 L2(또는 R2)버튼 + △, ○, X, □를 누르는 것으로 간단히 발동할 수 있다.

2000은 여기가 다르다!

2000의 경우 전작에 비해 게임의 난이도나 경기의 흐름을 비롯하여 게임 외적인 부분까지 꽤 많은 부분이 달라졌다. 과연 어떤 부분이 달라졌는지 알아보자.

수비가 강해졌다

우선 위닝 시리즈의 경우 전통적으로 수비수가 대부분 골대 근처에 몰린다. 이번 작품도 그 성향이 바뀌진 않았지만 사이드 어택을 할 때 외곽으로 빠지는 수비수의 수비력은 상당하다.

수비수를 등지고 드리블해서 돌파하는 경우 수비수를 완벽하게 속이지 않는 이상 통과하기가 힘들다.



▲ 이렇게 등지고 있는 상태에서



▲ 조금만 잘못 드리블하면 무조건 뺏긴다

카운터를 조심하자

포메이션 시스템을 무리하게 공격에 치중해서 사용하다 보면 가끔 수비위치가 흐트러지는 경우가 있는데, 이때 자칫 잘못해 카운터를 당하게 되면 100% 골과 연결된다고 해도 과언이 아니다.



▲ 카운터는 곧 골을 내주는 꼴이다

골키퍼 대시가 위험해졌다

△버튼을 사용하면 골키퍼의 움직임을 컨트롤하는 것이 가능하다. 2000에서는 CPU의 지능이 높아져서 골키퍼와 공격수 1 : 1 상황에서 △버튼을 사용하다간 골을 허용하게 된다. 또, 공격수의 발을 건드려 넘어트릴 경우에는 옐로우 카드나 레드 카드를 받을 수도 있으니 주의해야한다. 그러므로 평소엔 컴퓨터 골키퍼의 실력을 믿고, 꼭 자신이 직접 조종해서 막아야 할 상황(공격수가 골대에서 가까울 경우의 1:1 상황)에만 골키퍼 대시를 사용하자.



▲ CPU도 루프슛을 자유자재로 사용한다

■ 세미오토와 매뉴얼의 차이점

경기에 들어가기 직전 조작 방식을 세미 오토로 할 것인가 아니면 매뉴얼로 할 것인가를 결정하게 되는데, 이 설정은 시합 때 꽤 많은 변수를 가져온다.

세미오토는 우선 공을 위주로 선수들이 모이기 때문에 선수 체인지가 쉽다. 그래서 상대편의 공을 컷트하기가 그만큼 쉽다는 장점이 있다. 하지만 스루 패스나 숏 패스를 할 때 공에서 가까운 쪽이 우선 순위여서 자신이 원하는 쪽으로 패스하기가 힘든 단점이 있다.

매뉴얼의 경우, 공·수 전환은 자동으로 이루어지나 공이 이동하는 방향으로 선수를 체인지하려면 무조건 L1 버튼을 이용해야 한다. 초보자의 경우는 상당히 불편하게 느껴지지만 조금만 익숙해진다면 되려 경기 운영이 쉬워진다. 패스를 사용할 때 확실히 원하는 곳으로 찰 수 있는 등 여러가지 효과를 볼 수 으므로 초·중급자의 경우는 세미오토를 상급자의 경우는 매뉴얼을 사용하는 것이 효과적. 개인차이가 많이 나는 게임 설정 중 한가지.



▲ 세미



▲ 매뉴얼

숨겨진 마스터즈 컵 사용법

스페셜 클럽(유럽 클럽 7팀)으로 플레이하기 위해서는 먼저 숨겨진 '마스터 컵'을 출현시켜야한다. 그 이후 마스터즈 컵에서' 우승을 하면 스페셜 클럽을 사용할 수 있다. 그럼 마스터즈 컵의 출현 조건에 대해 알아보자.

마스터즈 컵 출현 조건

마스터즈 컵의 출현 조건은 간단하다. 리그 모드를 풀 시즌으로 설정해두고 년간 챔피온을 따내면 된다. 난이도 설정은 어느 것이라도 가능하다(어렵다고 생각되는 사람은 난이도를 낮춰도 상관없다는 얘기). 마스터즈 컵에서 우승을 하면 스페셜 클럽 매치 모드가 새롭게 첨가된다. 스페셜 클럽 매치 모드가 생기면 그와 동시에 2개의 숨겨진 구장도 함께 첨가된다.



▲ 연간



▲ 리그에서 우승하는 것이



▲ 숨겨진 모든 팀을 사용하는 것이다

숨겨진 팀 사용법

4개의 J 리그 올스타팀의 선택 비기가 공개되었다. 방법은 간단하다. 사진과 같은 화면에서 패드를 ○버튼이 위로 향하게 한 뒤 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○를 입력하면 된다. 이 말이 이해가 안 된다면 다음과 같은 방법으로 하면 된다. 패드를 정위치로 놓은 상태에서 →, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, X, ○를 입력하면 된다(…).



▲ 이 상태에서 저 커맨드를 입력하자



▲ 그러면 박수 소리와 함께 4개의 올스타 팀이 등장한다



클럽팀 선수 명단

클럽팀으로 등장하는 선수들의 명단 공개

맨체스터

포지션	선수명
GK	1. Bosnich
	17. Van Der Gouw
DF	2. G.Neville
	3. Irwin
	6. Stam
	12. P.Neville
	13. Curtis
	21. Berg
	27. Silverstre
	30. Wallwork
MF	7. Beckham
	8. Butt
	16. Roy Keane
	25. Fortune
	34. Greening
	18. Scholes
FW	9. Cole
	10. Sheringham
	11. Giggs
	14. Cruyff
	19. Yorke
	20. Solskjaer

아스날

포지션	선수명
GK	1. Seaman
	13. Manninger
DF	2. Dixon
	3. Winterburn
	5. Keown
	6. Adams
	7. Vivas
	16. Silvinho
	18. Grimandi
	22. Luzhny
MF	4. Vieira
	8. Ljungberg
	15. Parlour
	17. Petit
	19. Malz
	23. Hughes
	30. Vernazza
FW	9. Suker
	10. Bergkamp
	11. Overmars
	14. Henry
	25. Kanu

AC밀란

포지션	선수명
GK	1. Rossi
	12. Abbiati
	40. Fiori
DF	14. Ayala
	19. Chamot
	5. Costacurta
	3. Maldini
	26. Sala
	16. West
MF	4. Albertini
	23. Ambrosini
	10. Boban
	15. De Ascentis
	8. Gattuso
	21. Giunti
	24. Guly
	2. Helveg
	18. Leonardo
	27. Serginho
FW	20. Bierhoff
	41. Jose Mari
	7. Shevchenko

AS로마

포지션	선수명
GK	22. Antonioli
	12. Lupatelli
DF	3. Zago
	6. Aldair
	19. Gurenko
	20. Mangone
	23. Rinaldi
	32. Candela
MF	2. Cafu
	5. Assuncao
	8. Nakata
	10. Totti
	11. Di Francesco
	13. Blasi
	16. Tomic
	17. Tommasi
FW	9. Montella
	21. D'Agostino
	24. Delvecchio
	27. F.Junior
	18. P.Poggi

유벤투스

포지션	선수명
GK	1. Van der sar
	12. Rampulla
DF	15. Brindelli
	2. Ferrara
	13. Iuliano
	3. Mirkovic
	4. Montero
	7. Pessotto
	28. Tudor
MF	14. Bachini
	8. Conte
	26. Davids
	24. Maresca
	5. Oliseh
	20. Tacchinardi
	23. Zambrotta
	21. Zidane
FW	10. Del Piero
	19. Esnaider
	11. Fonseca
	9. Inzaghi
	18. Kovacevic

바르셀로나

포지션	선수명
GK	1. Hesp
	25. Arnau
DF	5. Abelardo
	17. Bogarde
	3. Dehu
	22. F.DeBoer
	32. Puyol
	2. Reiziger
	23. Zenden
MF	6. R.DeBoer
	8. Cocu
	28. Gabri
	20. Simao
	4. Guardiola
	10. Litmanen
	29. Mario
	26. Xari
FW	19. Daniel
	7. Figo
	9. Kluivert
	21. L.Enrique
	11. Rivaldo

승리로의 지름길

앞에서도 언급했듯이 「2000」에서는 전작과 다르게 수비시의 지능이 상당히 뛰어나다. 수비수들을 확실하게 따돌리지 않는 이상 골을 뽑는 것뿐만 아니라 골키퍼와 1 : 1 상황을 만드는 것 조차 힘들다. 그렇다면 과연 적 진영을 어떤식으로 공략해 나가야 할까? 그것에 대해 알아보기로 하자.

■ 일자형 수비 돌파법



▲ 사이드로 돌파하는 방법

일자형 수비를 공략하기 위한 방법이다. 우선 일자형 수비를 무너뜨리는 효과적인 방법은 공격의 흐름을 양쪽 사이드로 크게 흔들어 놓는 것이다. 사이드 공격의 경우 확률이 다소 떨어지는 헤딩슛이나 발리슛으로 연결해야한다는 단점이 있지만 공격의 찬스를 만드는데 큰 도움이 된다. 하지만 반드시 센터링 → 골로 연결되는 것은 아니다. 다음과 같은 조건에서는 직접 슈팅도 가능하다. 하지만 이 경우에는 오프사이드에 걸릴 수 있으니 주의해야한다.



▼ 하지만 이런 경우에는 직접 슛으로 연결된다

▲ 센터링도 좋은 연결법

■ 3-6-1 체계 공략법

3-6-1 전법을 공략하기는 상당히 까다롭다. 미드필드의 움직임이 간결하기 때문에 중앙선 부근의 싸움이 경기를 좌우한다고 해도 과언이 아니다. 롱패스를 주로 이용하며 중앙선 부근에서의 싸움을 가급적 피하는 방향으로 게임을 진행해야 한다.

■ 스루 패스의 활용

▶ 하지만 실수는 곧바로 빼앗긴다



▲ 스루~

「2000」에서는 스루 패스의 성능이 많이 약화되었다. 수비수의 움직임에 자주 끊기게 된다. 되도록 수비수의 흐름이 끊기는 타이밍에 맞춰 골대의 외곽보다 골대 정면에서 활용하도록 하자. 특히 L1 + △의 띄우는 스루 패스를 활용하면 보통 스루보다 좋은 확률로 성공하게 된다.

■ 루즈 볼을 살리자!

골키퍼의 움직임이 많아지면서 루즈 볼이 상당히 늘어났다. 골이 골키퍼에 맞고 흘러나왔다면 포기하지 말고 흘러나온 볼을 골과 연결시키도록 하자.



◀ 흘렀다. 그러나 포기하면 안 된다

▶ 슛으로 연결

■ 루프 슛을 활용하자!

1차 수비벽을 뚫고 키퍼와 1:1상황이 되면 저돌적으로 달려오는 골키퍼를 볼 수 있는데 이럴 때는 침착하게 루프 슛을 활용하자. 골키퍼의 머리위로 가뿐하게 올려 차는 볼이다. 사용법은 ← + □이다. 단, 파워 조절을 실패할 경우 골대를 벗어나거나 골포스트에 맞고 튀어나오는 경우가 있으니 주의.



▼ 가치없이 루프 슛

▲ 키퍼가 뛰어나오면

PLAYSTATION

●장르:버라이어티 게임 ●제작사:코나미 ●6월29일 ●발매가: 2,480엔

이번엔 발로 승부한다

비시바시 스페셜 3 스텝챔프

근성과 열혈, 그리고 우정이 존재하는 청춘을 불사르는 게임 슈퍼로봇대전 알파… 가 아니고 비시바시 시리즈가 드디어 3편 스텝챔프로서 발매되었다. 이번엔 코나미의 인류 보완계획 중 하나인지 그렇지 않아도 연타를 통해 운동이 되던 비시바시 시리즈가 더욱 더 운동이 되도록 손이 아닌 발을 이용하는 게임이 되어 돌아왔다. 비록 코나미가 노린 것이라 할지라도 이 게임을 즐김으로서 플레이어의 동체시력의 향상과 체력증강, 덤으로 친구들과의 우정이 돈독해진다면 더 이상 무엇을 바라랴(…정말?).

필자: 流星



스텝챔프란?

한 때, 잘나가던 게임인 비시바시 시리즈는 댄스게임 열풍이라는 시대의 흐름에 따라 손에서 발을 이용하는 게임이 되었다. 그렇다고 같은 회사의 게임인 DDR처럼 4방향을 이용하는 것이 아니라 총 23개의 미니게임에 따라 버튼에 할당된 기능대로 즐길 수 있다. 그에 따라 장판을 이용해서


▲ 밟아라 밟아


▲ 이런 게임도

즐기는 방법 또한 특이한데, 게임의 설명을 보면 알겠지만 똑바로 놓고 사용하는 것이 아닌, 왼쪽으로 약간 비스듬히 자리를 잡은 후 플레이어의 앞쪽에 있는 ↑, ○, →, START버튼만 이용하게 된다. 그만큼 게임도 단순하기 때문에 처음 접하는 사람도 별다른 어려움 없이 즐길 수 있는 게임인 것이다(이것이 진정한 VARIETY GAME!). 단, 발을 이용하여 플레이하는 것을 기본으로 만들었기 때문에 손으로 하면 난이도가 낮은 게임이 꽤 있다. 꼭 장판(요즘 무척 싸게 구입할 수 있다)을 장만하여 발로 플레이 해보자!


▲ 이런 게임도 발을 이용하는 세상이 온 것이다

메뉴판을 알아야 주문도 할 수 있다!!

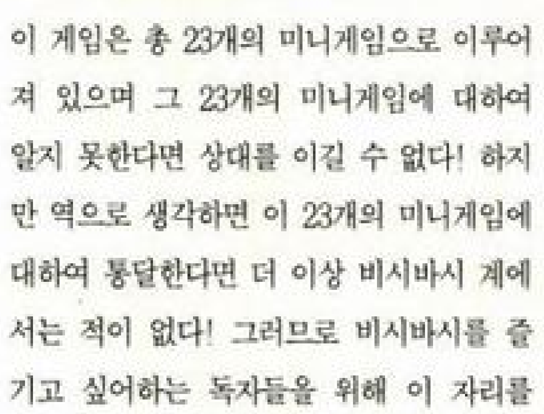
일단 타이틀화면을 넘기는 색색별로 만들어진 발바닥(그것도 오른쪽)이 5개 보인다. 그것은 빨간색 「ふつうにステップ(보통으로 스텝)」을 기준으로 오른쪽으로 가며 초록색 「えらんでステップ(선택해서 스텝)」, 파란색 「うんどうかいステップ(운동회 스텝)」, 보라색 「ダンスでステップ(댄스로 스텝)」, 주황색 「みんなでステップ(모두들 스텝)」, 노란색 「OPTION(옵션)」으로서 나뉘어져 있다.

'보통으로 스텝'은 일종의 스토리 모드로서 23개의 미니게임을 모두 클리어 해야만 한다. '선택해서 스텝'은 원하는 게임 3개를 자유롭게 선택하여(랜덤선택도 가능하다) 즐기는 모드이다. '운동회 스텝'은 4종 경기(100m달리기, 허들, 창던지기, 멀리뛰기)로 자웅을 겨루는 모드이다. 그리고 '댄스로 스텝'은 DDR의 비시바시 버전이라고 보면 이해하기 쉽다(Paranoia라든지 Make it better등 DDR로 친근해진 곡들도 몇 개 있다). '모두들 스텝'은 여럿이 함께 즐길 수 있는 모드로서 어찌 보면 진정한 비시바시 매니아를 가리는 모드라고 할 수 있다. 마지막으로 옵션은 말 그대로 게임에 대한 환경을 조정해주는 것이다.



▲ 발바닥으로 만든 메뉴판

이제 발바닥을 불살라보자



▲ 「선택하여 스텝」 모드를 기준으로 설명하겠다

이 게임은 총 23개의 미니게임으로 이루어져 있으며 그 23개의 미니게임에 대하여 알지 못한다면 상대를 이길 수 없다! 하지만 역으로 생각하면 이 23개의 미니게임에 대하여 통달한다면 더 이상 비시바시 계에서는 적이 없다! 그러므로 비시바시를 즐기고 싶어하는 독자들을 위해 이 자리를 빌어서 23개의 미니게임 + 1개의 랜덤 모드를 소개하도록 한다. 뒤에는 필자의 최고 기록을 실으니 한번 도전해 보라!(그리 잘한 것은 아니니 겁먹지 말고 사흘 밤만 땀 흘리면 깰 수 있을지도?)!

ケンケンパー 밟고 열고 깽깽발!

ダルマ 또 다시 등장 달마 펼구기다!

説明 가장 아래에 위치한 원의 색깔에 해당하는 버튼을 눌러주면(밟아주면) 그 원은 사라지고 그 앞에 있는 원이 다가온다. 그러한 식으로 계속 다가오는 원의 색깔에 대응하는 버튼을 눌러주면 되는 게임이다. 그리고 달마 또한 색깔에 맞춰서 밟아주면 된다. 단지 동시 2개가 안 나올 뿐…

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ○ 버튼, 패드의 △ 버튼	초록색
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	빨간색
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	파란색

■ 어떻게 하나?

밟는 패턴이 어떤 일정한 규칙에 의하여 이루어져 있으므로 많이 해보면 다 빨리 할 수 있다. 뭔가 공정하다고 생각되지는 않지만 세상은 원래 이런 법…. 달마의 경우엔 모든 달마를 치웠을 때 미소녀를 볼 수도 있다(가끔 북 치는 로봇이 나와서 좌절할 때도…). 차이점이라면 두 개를 동시에 밟는것이 나오지 않는다는 것 뿐?

• 깽깽발 〔流星의 최고 기록 : 7초 3〕

• 달마 〔流星의 최고 기록 : 7초 3〕



▲ 느낌이 오지 않는가?



▲ 달마 위엔 이런 자들이 존재한다

なわとび 정렬해서 뜨고 줄넘기다!

説明 이것은 어린 시절 많이 했던 줄넘기를 생각하면 된다. 버튼을 밟고 있다가 정말 줄넘기를 한다는 느낌으로 버튼을 떼며 (즉, 뛰어오른다) 기록이 하나 올라가는 게임이다.



키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑, → 동시 이용, 패드의 □, ○ 동시 이용	뛰어오름

■ 어떻게 하나?

타이밍은 정말이지 애매하기 짝이 없다. 중간에 줄넘기가 움직이는 속도가 마구 변속하므로 주의. 진짜 줄넘기를 한다는 느낌을 가지고 게임에 임하는 것이 그나마 해결책. 줄넘기가 돌아가는 것을 집중해서 살펴보자.

• 〔流星의 최고 기록 : 14개〕



▲ 귀여운 아이들, 그러나 타이밍은 꽤 힘든 편

セッション 치고 추고 세션이다!

説明 드럼 매니아, 기타 프릭스, DDR의 세션 플레이를 즐길 수 있다(물론 버튼의 한계 때문에 약식 버전이다).

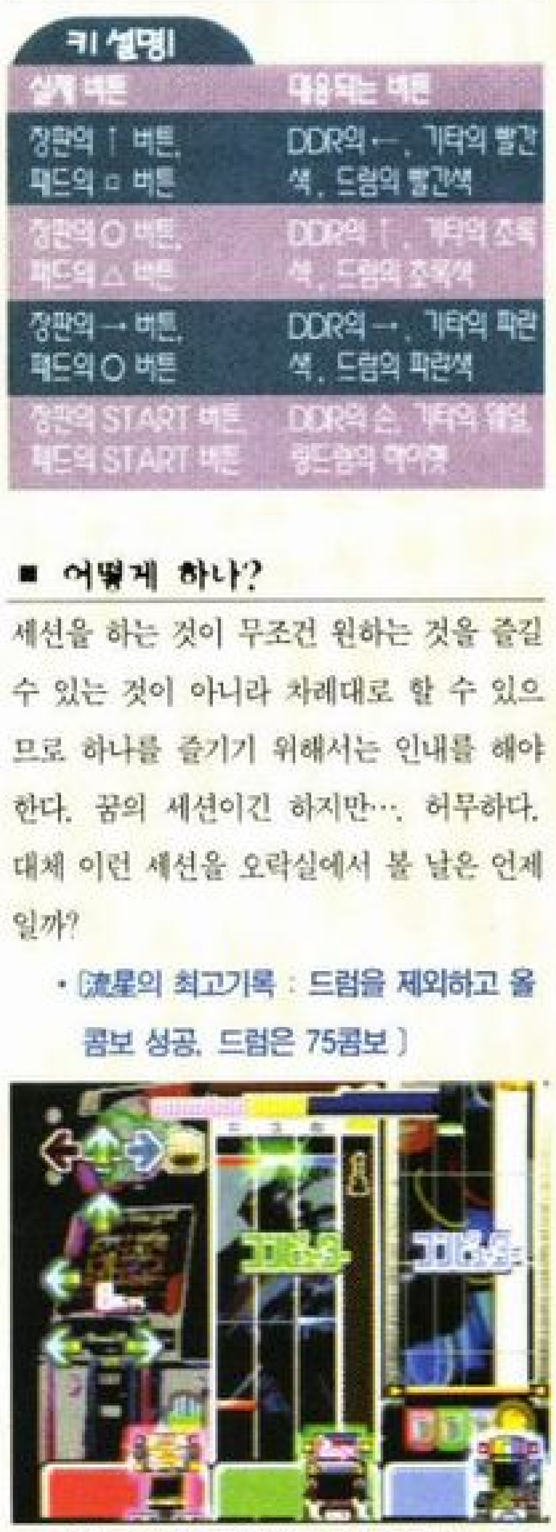
키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	DDR의 ←, 기타의 빨간색, 드럼의 빨간색
장판의 ○ 버튼, 패드의 △ 버튼	DDR의 ↑, 기타의 초록색, 드럼의 초록색
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	DDR의 →, 기타의 파란색, 드럼의 파란색
장판의 START 버튼, 패드의 START 버튼	DDR의 손, 기타의 웨일, 드럼의 하이햇

■ 어떻게 하나?

세션을 하는 것이 무조건 원하는 것을 즐길 수 있는 것이 아니라 차례대로 할 수 있으므로 하나를 즐기기 위해서는 인내를 해야 한다. 꿈의 세션이긴 하지만…. 허무하다. 대체 이런 세션을 오락실에서 볼 날은 언제일까?

• 〔流星의 최고기록 : 드럼을 제외하고 올콤보 성공. 드럼은 75콤보〕



▲ 그야말로 꿈의 세션플레이(비록 약식이지만…)

ビーム 나의 빔을 받아봐라!

説明 캐릭터의 머리위로 정해진 커맨드가 뜨는데 이 커맨드대로 행하면 적들에게 빔을 쏘게 된다. 빔을 맞은 캐릭터는 밑에 있는 게이지가 깎이는데 이러한 과정을 수 차례 거쳐서 마지막까지 게이지가 남아있는 편이 이기는 게임이다.

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	←
장판의 ○ 버튼, 패드의 △ 버튼	↑
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	→
장판의 START 버튼, 패드의 START 버튼	피니시 버튼

■ 어떻게 하나?

시대는 바야흐로 인간도 몸에서 빔을 쏘는 추세! 이 게임을 즐기며 어떠한 행동을 하면 빔이 나가는 것인가, 준비동작을 잘 익혀두도록 하자(진짜 빔을 쏠 수 있을지는…)

• 〔流星의 최고 기록 : 적의 빔을 두 번이나 맞고 클리어〕



▲ 요즘은 빔을 쏘는 것이 유행이라고 한다



▲ 요즘은 빔을 쏘는 것이 유행이라고 한다

二人三脚 나와 형과 이인삼각!

説明 화면 상단부에 나와있는 게이지 안에서 커서가 이나 왔다갔다하는데 그 커서가 좌측으로 이동했다면 ←버튼, 우측으로 이동했다면 →버튼을 타이밍 좋게 밟아주면 된다. 타이밍을 잘 못 맞추면 넘어지므로 주의.

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	←
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	→

■ 어떻게 하나?

게임은 쉬운 편이다. 커서의 움직임을 잘 보고 맞추어 눌러주면 된다(간단 설명2).

• 〔流星의 최고기록 : 14초6〕



▲ 이것은 이런 게임인 것이다…(부르르)

やり投げ 하고 싶다 던지고 싶다 창던지기다!

幅跳び 정신차려라 새인간 도약이다!

説明 일단은 ←버튼과 →버튼을 연타하여 되도록 빠르게 달린다. 그리고 제한된 선을 넘지 않은 상태에서 초록색 버튼을 밟은 채로 각도를 맞춘다. 각도를 적당이 맞췄다 싶으면 초록색 버튼에서 발을 떼자. 추천하는 각도는 40~45도.

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	←
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	→
장판의 ○ 버튼, 패드의 △ 버튼	초록색

■ 어떻게 하나?

별의 별 것을 다 던지는 게임으로서 잘 던지면 대기권을 넘어서 우주까지 올라가는 창(이외의 여러 가지 던질 것)을 볼 수 있다. 너무 달려가는 것에 신경 써서 연타를 하다 보면 파울이 나는 경우도 부지기수이므로 약 10m남았을 때부터 주의를 기울여 파울이 나지 않도록 하자. 넓이 뛰기 쪽도 하는 법은 똑같으므로 안심하고 즐기도록 하자.

• 〔流星의 최고기록 : 93m0cm〕

• 〔流星의 최고기록 : 10m22cm〕



▲ 실제 창던지기에서 삽을 던지면 심판아저씨에게 삽으로 맞을 것이다



▲ 모래 속에 빠진 저 모습 좀 보라

くつ 저 신발 요 신발 이 신발이다!

說明 가장 밑에 나오는 왼쪽 신발의 짝을 위쪽 3개의 오른쪽 신발 중 골라내어 해당하는 버튼을 밟음으로서 신발을 신으면 된다. 참고로 이 게임은 후반부로 갈수록 컴퓨터가 지독하게 빠른 반응속도를 보인다(뉴타입?).

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ○ 버튼, 패드의 △ 버튼	왼쪽
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	가운데
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	오른쪽

■ 어떻게 하나?

이건 진짜 컴퓨터의 반응속도가 장난이 아니다. 특별히 잘 할 방법은 없고 오로지 나오자마자 대강 한쪽으로 찍는 것이 차라리 더 확률이 높을 것이다(그것이 싫다면 뉴타입이 되는 수밖에…).

• 〔流星의 최고 기록 : 6점 〕



▲ 현실에서도 이런 느낌으로 신발을 재빨리 신어보자

大脫走 지금이다! 감옥 대탈주!

說明 앞의 고양이(?)가 앞을 보면서 10개의 글자로 된 문장을 외치고 있는 사이에 ←버튼과 →버튼을 연타하여 건너편 벽까지 가도록 하자. 고양이가 뒤를 돌아보는 타이밍엔 연타를 멈추도록 하자.

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	←
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	→

■ 어떻게 하나?

역시 전작부터 있었던 게임. 대강 고양이(?)가 9번째 글자를 읽으려고 할 때 멈추면 대강의 타이밍이 맞는다. 단 수시로 읽는 속도가 바뀌므로 주의! 빠샤빠샤 버전의 '무궁화 꽃이 피었습니다'가 훨씬 친근하다….

• 〔流星의 최고기록 : 8점 〕



▲ 순진해 보여도 걸리면 기관총을 난사해댄다

目覚まし 자명종이 울리면 끝장이다!

說明 자고 있는 세 사람 앞에 색깔별로 시계가 나열되어 있는데 울리는 시계 쪽의 버튼을 누르면 자고있는 사람의 분노의 발길질(…)로 시계를 부술 수 있다. 그러한 식으로 제한된 시간 내에 몇 개의 시계를 부수는지를 겨루는 건전한 경기이다.

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	오른쪽
장판의 ○ 버튼, 패드의 △ 버튼	가운데
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	왼쪽

■ 어떻게 하나?

자고 있는데 깨우면 매우 화가 난다는 교훈을 가르쳐주는 게임으로서 현실에서도 시계를 부숴 버린 추억 아닌 추억(?)을 상기시켜준다(필자의 실제 경험?).

• 〔流星의 최고기록 : 10개 〕


▲ 流星은 울리는 시계에도 굴하지 않고 잘 수 있는 능력이 있다(담당: 그래서 맨날 늦게 오냐!!!)


▲ 流星은 시계 대신 핸드폰 알람을 이용한다

だだっこ 사줘~! 사줘~! 아빠 사줘~!

說明 ←버튼과 →버튼을 마구 연타. 독자들도 아마 이러한 경험이 한 번쯤은 있으리라….

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	←
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	→

■ 어떻게 하나?

멋지다! 어떻게 이런 게임을 만들었는지 제작자의 사상이 굉장히 의심이 간다.

그렇지만 게임자체는 그냥 단순하게 연타만 하면 되니… 아쉽다. 시오리 인형을 위해 정진하자.

• 〔流星의 최고기록 : 성공 〕


▲ 어린애 얼굴이 아닌데… 게다가 손에 든 것은 시오리 인형

ニンジャ 인인 인법 다다미 돌리기!

說明 화면에 등장한 닌자가 적의 공격에 대하여 느낀다(만화에서 자주 나오는 느낌 표현). 그 느낌에 대한 색깔에 맞춰서 버튼을 밟아주면 된다.

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	←, 빨간색
장판의 ○ 버튼, 패드의 △ 버튼	↑, 초록색
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	→, 파란색

■ 어떻게 하나?

아이디어는 참신한데 너무 판에 박히고 짧은 듯한 느낌이다. 색깔보다는 느낌이 오는 방향을 보면서 하는 것이 더 쉬우므로 이쪽을 노리자. 마지막의 폭탄 연출은 압권.

• 〔流星의 최고기록 : 20초 5〕


▲ 요즘 세상엔 구경하기도 힘들다

モンタージュ 저 얼굴 이 얼굴 어떤 얼굴!

說明 맨 위에 등장한 얼굴과 똑같은 얼굴을 맞추기 위하여 세 개로 나뉘어져 있는 얼굴 파트를 맨 위쪽부터 ←버튼과 →버튼을 이용하여 맞춘 후, 초록색 버튼을 이용하여 다른 얼굴 부분의 파트를 맞추도록 하는 게임이다.

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	←
장판의 ○ 버튼, 패드의 △ 버튼	얼굴 파트의 이동
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	→

■ 어떻게 하나?

애석한 점은 얼굴 맞추기에도 실사사진이 있었으면 좋았을 텐데…(뭐가 좋지?). 빨리 지나가는 파트를 보기 위해서는 동체시력을 키우는 것이 중요하다.

• 〔流星의 최고기록 : 3점 〕


▲ 이것은 혹시 「기동전사 건담」의 바스크 옴?

コサック 나의 춤을 따라해 봐라!

說明 가장 처음에 황금 동상이 춤을 추며 내미는 발을 잘 기억해 두었다가 차례가 돌아오면 그대로 따라서 밟아주면 된다. 왼쪽(빨간색)과 오른쪽(파란색)을 혼동하지 않도록 주의.

키 설명!

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼, 패드의 □ 버튼	왼발, 빨간색
장판의 → 버튼, 패드의 ○ 버튼	오른발, 파란색

■ 어떻게 하나?

장기에프도, 고르바초프도 즐기는 춤이다! 게임자체는 기억력만 좋으면 되는 것이므로 신경 쓰지 말고 진짜 코사크 댄스를 출 수 있도록 노력하자!

• 〔流星의 최고기록 : CPU가 0점일 때 5점으로 클리어 〕



▲ 어딘가 모르게 근엄하기까지 하다


▲ 체험 삶의 현장 코사크 댄스편

シーソー 버텨라 흔들흔들 시소 게임!

說明 위에서 떨어지는 음식을 향해서 ←버튼과 →버튼을 이용하여 타잔을 이동시키자. 조금만 한쪽으로 가도 통나무가 기울어지므로 떨어지지 않게 주의하며 먹을 것을 챙겨야 한다.

키 설명

실제 버튼	대응되는 버튼
장판의 ↑ 버튼 , 패드의 □ 버튼	←
장판의 → 버튼 , 패드의 ○ 버튼	→

■ 어떻게 하나?



안사람(제인?)의 눈치를 봐가며 먹을 것을 던져 주는 것 받아먹는 불쌍한 타잔의 하루일과를 게임화 한 것. 떨어지게 되면 상당히 시간을 잡아먹으므로 욕심부리지 말고 소신껏 받아먹도록 하자.

• 〔流星의 최고기록 : 24점 〕



▲ 타잔 녀석 먹고 살아야하다 보니…, 쯧쯧, 안쓰럽군

まかせて 랜덤선택

說明 총 23개의 게임을 플레이어가 고르지 않고 CPU의 임의로 게임을 고르게 할 수 있다.

친구와 신나게 대전을 즐겨보자



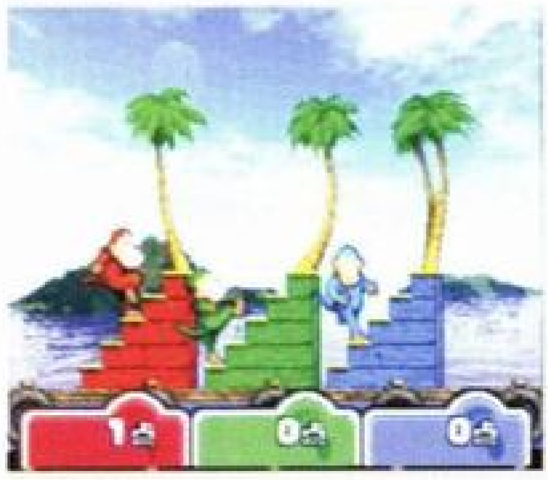
▲ 이것이 이 게임의 엔딩

「비시바시 스페셜 3 스텝챔프」는 기본적으로 혼자서 즐기는 게임이 아니다. 물론 혼자서 즐기며 기록갱신을 위해 열심히 뛰는 것도 나름대로 재미있겠지만 이것만으로는 이 게임을 100% 즐겼다고는 할 수 없는 것이다. 그러니까 이 게임을 120% 재미있게 즐기기 위해서는 친구들과 함께 즐겨야 할 것이다. 경쟁심이 생겨서 더욱 좋은 기록이 나올 수 있다… 같은 사무적인 말로서는 형용할 수 없는, 같이 운동을 한 후에 피어나는 우정과 유쾌함은 그야말로 이러한 게임의 진정한 묘미라고 할 수 있다. 어떻게 해서든 같이 플레이 할 친구를 모으자. 분명 재미있게 즐길 수 있을 것이다. 만약 운 좋게 오락실에서 발견한다면 동전을 마구 투입해서 즐기도록 하자. 그리고 PS와 장판이 있는 사람이라면 반드시 시디 하나 구해서 집에서 즐기도록 하자. 오락실이든 집이든 즐길 때만큼은 후회하지 않을 정도로 재미있는 게임이므로 절대적으로 추천한다. 언젠가 게임파워의 독자여러분들이 이 게임을 들고 괴수를 퇴치하러 오는 날을 기대하도록 하겠다.





▲ 게임 중 비겼을 경우, 먼저 아무 버튼이나 5번 연타를 빨리 한 쪽이 승리한다



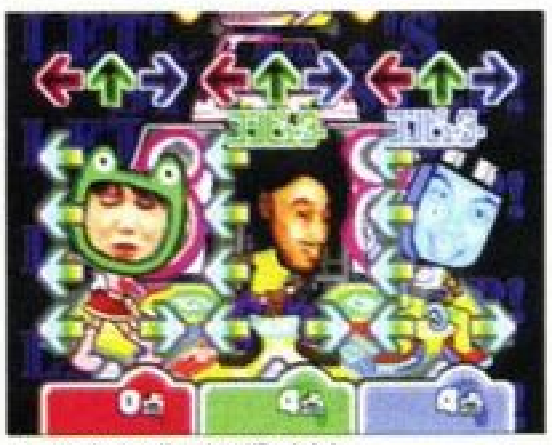
▲ 허겁지겁 원숭이 계단 쇼



▲ 독수리 오형제의 캐릭터 총수가 근엄하게 달리고 있다



▲ 무슨 놈의 햄버거 하나에 이렇게 많이 들어가나…



▲ 왼쪽의 개구리는 신동엽을 닮았다…



▲ 사이비 도박단이 생각나는 이유는?



▲ 이 게임은 발레 게임이 절대 아닙니다



▲ 착륙하는 행성의 이름은 流星이 아니라 火星이다

기획 속의 부록 '인기 없는 미니게임 간편 요약 정리'

게임 제목	하는 법	키 설명	流星의 최고기록
ダンス (댄스 댄스 챔프)	DDR하듯 화살표를 밟아주자	장판의 ↑ 버튼과 패드의 □ 버튼 = ←, 장판의 ○ 버튼과 패드의 △ 버튼 = ↑, 장판의 → 버튼과 패드의 ○ 버튼 = →	164점
サル階段 (달려가서 올라가고 삐땅꼬-!)	←와 →를 번갈아 가며 연타. 너무 많이 누르면 오버하여 실패하게 되므로 주의	장판의 ↑ 버튼 , 패드의 □ 버튼 = ← , 장판의 → 버튼 , 패드의 ○ 버튼 = →	노미스 6점 클리어
100M (노려라 세계다! 100M!)	←와 →를 무조건 연타	장판의 ↑ 버튼 , 패드의 □ 버튼 = ← , 장판의 → 버튼 , 패드의 ○ 버튼 = →	9초819
バーガー (격돌! 맛있는 너의 햄버거!)	위에서 떨어지는 햄버거 재료들을 ←버튼과 →버튼을 이용하여 끝까지 받음	장판의 ↑ 버튼과 패드의 □ 버튼 = ←, 장판의 → 버튼과 패드의 ○ 버튼 = ←	40점
多い方 (큰 것이 좋은 것이다!)!	좌우의 숫자 중 큰 숫자를 선택하기	장판의 ↑ 버튼 , 패드의 □ 버튼 = 숫자 왼쪽 선택 , 장판의 → 버튼 , 패드의 ○ 버튼 = 숫자 오른쪽 선택	컴퓨터가 23점을 채웠을 때 50점 달성 클리어
ハードル (달려서 날아서 허들 달리기!)	←와 →을 연타 도중 허들이 나오면 타이밍 맞춰 점프	장판의 ↑ 버튼과 패드의 □ 버튼 = ←, 장판의 ○ 버튼과 패드의 △ 버튼점프, 장판의 → 버튼과 패드의 ○ 버튼 = →	15초631
火星 (인류 화성에 착륙이다!)	게이지가 파란 색까지 내려갔을 때 초록색 버튼을 눌러주자	장판의 ○ 버튼과 패드의 △ 버튼 = 초록색	4점

절반의 자부심

[문학준 기자]

우리가 RPG 게임을 즐기면서 비교하게 되는 부분이 바로 클리어 타임입니다.
나는 20시간에 깼네, 너는 78시간에 깼네, 나는 고수 게이머고 너는 하급 게이머구만…



하지만 일본 매체(일본 게임 잡지 등)에서 얻을 수 있는 일본 게이머들의 평균 클리어 타임은 60시간 전후입니다. 그리고 2번, 3번 클리어를 해도 그 시간을 거의 줄어들지 않는다고 합니다.

하지만 국내에서는 그렇지 않죠. 우리나라의 경우(통신가나 잡지사로 날아오는 편지 및 메일 등)는 보통 30시간 전후입니다. 많아야 40시간 미만이죠. 어디에서 이런 차이가 나는 것일까요?

우리나라 게이머가 선호하는 기능 중에 스킵 기능이 있습니다. 자막을 빨리 넘겨주면 일본어를 모르는 우리나라 게이머로써는 기쁘죠. 그러나 일본 게이머의 경우 이렇게 스킵하는 경우는 드뭅니다. 그들은 대사 하나하나를 꼼꼼하게 살피고, 그 속에 들어있는 재미를 탐구합니다.

Dr. M은 RPG란 소설책이라 생각합니다. 주인공의 행동과 대사를 통해서 재미를 느끼고 대리 경험을 하는 또 하나의 인생이라 생각합니다.

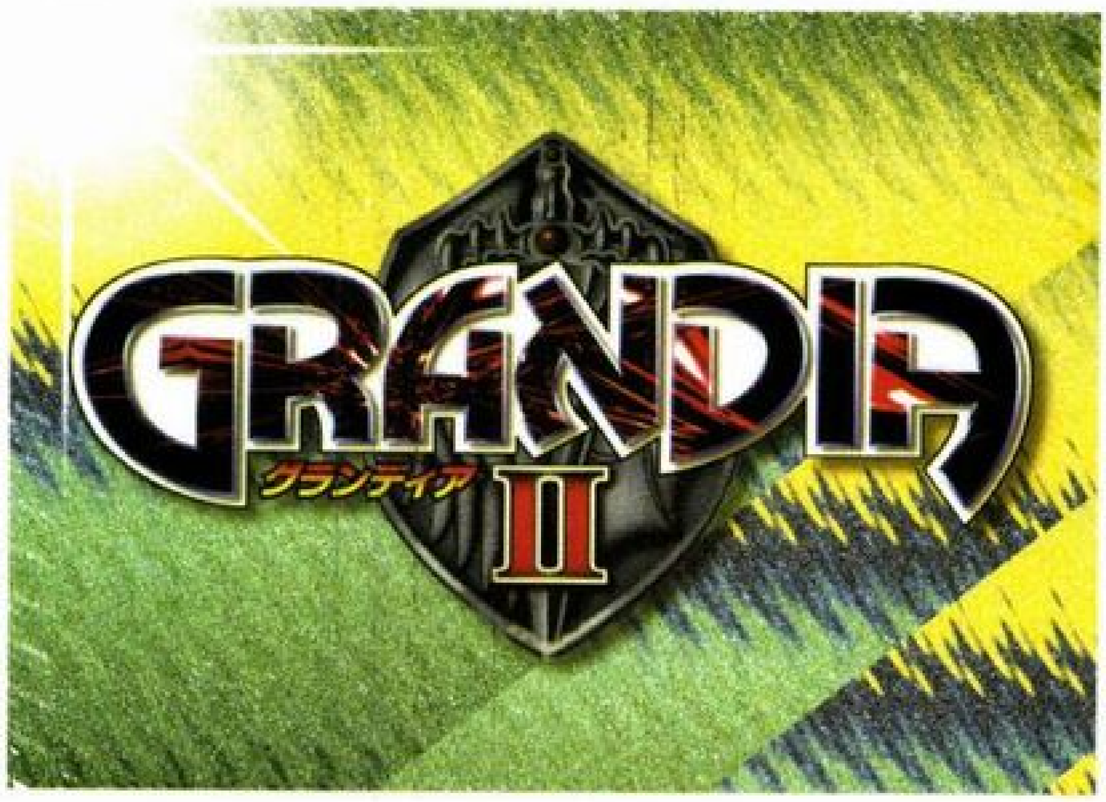
어쩌면 우리가 클리어했다! 라고 외치는 RPG 게임은 절반만 즐긴 채 자부심을 느끼는 것인지도 모릅니다.

문학준 기자 e-mail address : sad-hunter@powerzine.com
sad-hunter@hanmail.net



나를 쓰레기라 하지 말고 지오하운드라 불러다오

그랜디아 2



제작사	게임아츠
장르	RPG
발매일	8월 3일
발매가	6,800엔

류드와 그의 동료들이 펼치는 모험 로맨스 대작 RPG 「그랜디아 2」. 한달여 남은 발매일에 발맞추어 「그랜디아 2」의 초반 스토리와 무지무지하게 중요한 전투 스킬 및 각종 커맨드에 대해서 알아보기로 하자. 「그랜디아 2」를 기다리고 있던 DC인들이여. 이제는 DC에도 진정한 RPG가 등장한다는 것을 잊지말자.

초반 스토리 소개와 게임 시스템을 소개한다. 시험전 마지막 체크라 생각하고 열심히 살펴보길.

액트 1 젊은 지오하운드가 하는 일이란?

암흑의 악마, 발마가 쓰러진 후 1만년이 경과한 현재까지 출몰하고 있는 몬스터들. 그리고 사람들의 의뢰를 받아서 몬스터를 사냥하는 지오하운드들. 이야기는 한 젊은 지오하운드를 중심으로 펼쳐진다. 류드는 그의 동료이자 한마리의 새에 지나지 않는 스카이와 함께 몬스터 둥지에서 보물을 탈취해달라는 의뢰를 받았다. 스카이가 몬스터의 주의를 끌고 있는 동안 류드는 둥지에서 보물을 살며시 들고 나오면 되는 의뢰. 이들 팀은 간단하게 처리하고 의뢰주에게 간다.


▲ 스카이가 몬스터를 유인하는 동안…
▶ 류드는 빈집을 턴다

액트 2 의뢰를 달성하였지만…

의뢰를 달성한 류드는 의뢰주에게 무사히 보물을 건넨다. 하지만 의뢰주는 굳은 얼굴로 보수가 들어있는 주머니를 땅바닥에 내동댕이친다. 류드 역시 아무 생각없는 듯한 얼굴로 그것을 집어들고…. 옆에 있던 스카이는 "어른이 다 됐는걸"이라고 한마디한다. 이 세계의 사람들은 지오하운드를 더러운 사냥꾼 정도로 취급하고 있다. 지오하운드는 오직 돈만을 목적으로 어떤 일이든 하기 때문이다.

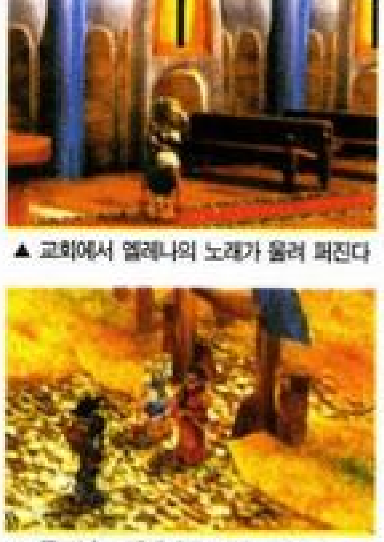

▲ 저 하늘의 태양처럼 내 마음도 타오를 때가 있지만…
▲ 흙 묻은 돈도 돈은 돈이라네

액트 3 라그니스 교회의 다음 의뢰

의뢰를 끝마친 류드는 의뢰주에게서 보수를 받은 직후, 한통의 편지를 받는다. 그것은 바로 다음 의뢰 내용이었다. 이번 의뢰주는 카보 마을에 있는 교회. 현실주의자인 류드가 가장 꺼려하는 종교관계자로부터의 의뢰이다. 처음에는 의뢰를 거절하려 했지만, 스카이에게 설득당해서 결국 카보 마을로 향하게 된다.


◀ 아, 여자랑 교회는 정말 싫은데~
▼ 그러나 스카이가 자꾸만 하자고 한다

액트 4 라그나스의 가희(歌姬)


▲ 교회에서 엘레나의 노래가 울려 퍼진다
▲ 류드님~ 엘레나를 부탁드립니다…

카보 마을에 도착한 류드는 라그나스의 가희라 불리는 신관에 대해 듣게 된다. 교회에서 듣게된 의뢰도 가희라고 하는 엘레나를 의식이 열리는 탑까지 호위하는 것이다. 교회, 그리고 여성… 모두 류드가 꺼림직하게 생각하는 것이다.

액트 5 악마 퇴치 의식

엘레나가 이행하는 의식이란 악마 발마의 조각을 퇴치하기 위한 의식이다. 하지만 의식이 열린다는 최상층에 간 엘레나는 되돌아오지 않고 있다. 이상한 분위기를 느낀 류드는 결국 탑으로 뛰어 들어가고, 그곳에서 그가 본 것은 악마와 빙의하고 있는 엘레나였다.


▲ 탑에 들어가기 전에 류드와 많은 이야기를 나누는 엘레나
▶ 악마와 빙의하고 있는 그녀

액트 6 마을 습격한 소녀


▲ 혼자서 마을을 부순 밀레니아

류드가 암흑에 빙의된 엘레나를 카보 마을까지 데리고 돌아와서 교회 사람에게 맡기자마자 그곳 마을 광장에 있던 그라나스 신상이 파괴되는 이상 사태가 발생한다. 그것도 한명의 강력한 마력으로. 파괴자의 이름은 밀레니아. 검은 날개를 갖고 있는 소녀….

그랜디아 2를 예습해 봅시다
얼티메이트 배틀

여기에서는 그랜디아 2로 변하면서 전작보다 진화된 시리즈 독자의 전투 시스템인 얼티메이트 배틀에 대해서 소개한다.

Dreamcast

캐릭터 스테이터스


▲ 상세한 스테이터스로 적의 행동을 조사할 수 있다

스테이터스에는 화면 위에 있는 간단 스테이터스와 특정 캐릭터에 커서를 맞추면 나타나는 상세 스테이터스 2종류가 있다. 상세 스테이터스에서는 적이 현재 사용하고자 하는 기술과 그 대상까지 알 수 있다.

IP(이니시어티브 포인트)게이지


▲ 공격중에는 상대의 IP를 감소시키는 기술도 있다

전투에 참가하고 있는 모든 캐릭터의 행동 순위를 표시하는 게이지. 우선 전투가 시작하면 각 캐릭터의 아이콘이 IP게이지의 왼쪽에서 오른쪽으로 이동하며 COM의 시점에서 그 캐릭터의 커맨드를 입력할 수 있는 시간이 된다. 커맨드가 입력되면 아이콘은 다시 오른쪽을 향해 움직이며 먼저 ACT에 도달한 캐릭터부터 행동을 개시한다. 캐릭터의 행동중에도 IP게이지는 계속 움직이기 때문에 적의 이동을 이용한 전략도 세울 수 있다.

저스트 커맨드

IP게이지 안의 아군 아이콘이 'COM'의 장소까지 도달하면 나타나는 전투 명령 일람. 이들 커맨드를 효과적으로 사용해야 재미있는 「그랜디아 2」가 된다.

콤보



손에 들고 있는 무기로 적을 2회 공격한다. 명령을 내리고 행동으로 옮기기까지는 금방 걸리지만, 적 앞까지 달려가서 공격하기 때문에 적과의 거리에 따라서 시간이 다소 걸린다.

크리티컬



무기를 사용하여 혼신의 일격을 가한다. 콤보보다는 위력이 낮지만 적의 IP게이지를 후퇴시킬 수 있으며 적의 IP게이지가 COM~ACT 사이에 있다면 그 행동을 캔슬시킬 수 있다.

기술 / 마법



그 캐릭터가 습득한 기술과 마나에그에 들어있는 마법을 사용한다. 행동 개시까지는 시간이 걸리지만 기술 / 마법 자체의 레벨을 올리면 시간을 단축시킬 수 있다.

방어



적의 공격을 방어한다. 커맨드를 결정한 순간부터 방어 자세를 취하므로, 적에게 전체 공격을 받을 것 같다 싶으면 주저말고 사용하자. 공격을 받으면 데미지를 감소시킨다.

●●● 한눈에 보는 전투 화면 ●●●



캐릭터 스테이터스

여기에 아군 캐릭터의 간단 스테이터스가 표시된다. 남은 체력(HP)이 숫자와 막대 그래프로 표시되며, MP, SP의 잔량도 막대 그래프로 표시된다.

선택 캐릭터 스테이터스

커서가 놓여 있는 캐릭터의 스테이터스가 상세하게 표시된다. 그 캐릭터의 현재 행동과 행동의 대상이 되는 캐릭터까지 알 수 있다.

저스트 커맨드

전투중에 취하게 되는 행동의 일람이 표시된다. IP게이지가 COM의 상태가 되면 자동적으로 나타나며 이 중에서 하나를 선택하면 그 행동을 실행한다.

IP게이지

적, 아군이 어느 정도 후에 행동할 수 있게 되는지 표시하는 게이지. 캐릭터의 아이콘이 왼쪽에서 오른쪽으로 이동하며 ACT에 도달하면 행동을 개시한다.

회피



전투 필드상의 어딘가로 이동한다. 이동하는 장소는 몇 곳 중 하나를 선택하게 되며, 적의 범위 공격에 대해서 아군과 떨어지려고 할 때 쓰인다.

도구



파티 멤버가 갖고 있는 도구를 사용한다. HP를 회복하기 위한 약초나 마법의 힘이 들어있는 지팡이 등, 다양한 아이템을 사용할 수 있지만, 도구 커맨드를 사용하기까지는 약간 시간이 걸린다.

도주



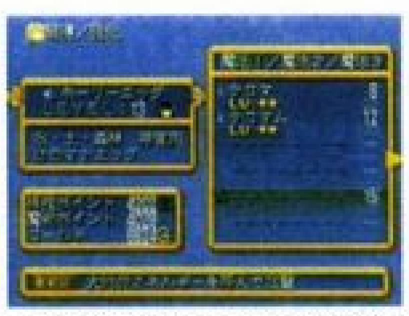
이 커맨드를 선택한 캐릭터의 IP 게이지가 ACT에 도달하면, 파티 전원이 전투에서 이탈하게 된다. 게다가 도주 성공률은 100%. 예상외의 강적을 만났을 경우 반드시 사용해야 할 커맨드이다.

류드를 훌륭하게 키워주는 마스터 스킬 시스템

전작에서 호평을 받았던 캐릭터 육성 시스템 익스퍼트 스킬 시스템을 더욱 개량시킨 시스템이 바로 마스터 스킬 시스템이다. 여기에서는 캐릭터의 개성을 반영하는 마스터 스킬 시스템에 대해서 소개하겠다.

먼저 새로운 기술을 습득하라

이번 작품에 처음으로 등장하는 마스터 스킬 시스템에서는 기술과 마법, 스킬에 각각 포인트를 사용하여 새로운 기술을 습득할 수 있다. 전투에서 얻은 특기 포인트, 마법 포인트를 여기에서 사용하여 새로운 기술을 익히게 되는 것이다.


▲ 전투에서 얻은 마술 포인트를 이용하여 새로운 마법을 습득할 수 있다

그리고 포인트를 더욱 투자하여 기술을 강화시켜라


▲ 이번에는 마술 포인트를 이용하여 위력을 높이자

마나에그에서 마법을, 스킬북을 통해 스킬을 익혔다면, 이렇게 익힌 기술에 포인트를 투자하여 기술의 레벨을 올릴 수 있다. 기술 레벨이 오르면, 커맨드 명령후에 걸리는 시간이 매우 짧아지며 위력도 오른다. 다양한 기술을 익히는 것도 좋지만, 하나의 기술에 많은 투자를 하는 것도 좋은 방법이다.

여행에 도움이 되는 3가지 능력

「그랜디아 2」의 모험에서 사용하는 특수 능력은 마법, 기술, 스킬의 3종류가 있다. 여기에서는 이들의 쓰임새와 차이에 대해서 해설하기로 한다.

마법

여행 도중에 입수할 수 있는 마나에그라는 아이템에 마술 포인트를 사용하면 익힐 수 있는 능력이 바로 마법이다. 마법에는 불, 물, 바람, 땅, 번개, 눈보라, 삼림, 폭열 등 8 속성이 있으며, 효과는 모두 다르다. 마법을 습득하기 위해서는 반드시 마나에그가 필요하며 이것을 장비하게 되면 누구라도 마법을 사용할 수 있다.


▲ 넓은 범위를 갖고 있는 마법진


▲ 무수한 바람의 칼을 적에게 작열시키는 마법

기술

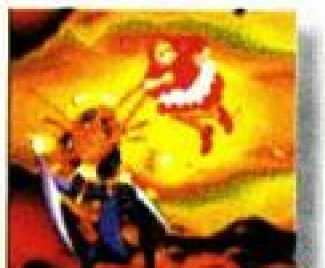
아이템을 통해 습득할 수 있는 마법과는 달리 스킬은 캐릭터의 신체를 통해서 습득할 수 있다. 마법이 매직 포인트(MP)를 소비하는 것에 반해, 기술은 스페셜 포인트(SP)를 소비한다. SP는 데미지를 입었을 때, 그리고 콤보와 크리티컬을 맞추었을 때 회복할 수 있는 특징이 있다.


▲ 고속으로 적을 베어내는 류드의 기술


▲ 피리를 부는 로안. 이것으로 동료의 체력이 회복한다

스킬

스킬은 MP나 SP를 소비하여 사용하는 마법과 기술과는 다르게 장비하는 것만으로 효과를 발휘한다. 체력이 증가하거나 방어력이 오르는 등 다양한 효과의 스킬을 습득할 수 있지만, 이것을 습득하기 위해서는 먼저 스킬북에 포인트를 사용해야 한다. 마법, 기술처럼 스킬도 레벨업이 가능하다.



뱀파이어의 역사가 이 한 장에 담긴다

뱀파이어 크로니클 for Matching Service

제작사	캡콤
장르	대전 액션
발매일	8월 10일
발매가	4,800엔



「스트리트 파이터」와 함께 오랫동안 사랑을 받아온 뱀파이어 시리즈가 드디어 DC로 발매된다. DC용은 네트워크대전이 가능하다는 특징을 가지고 있다. 8월 10일에 발매예정으로 소리없이 등장해서 우리의 가슴을 설레게 만드는 「뱀파이어 크로니클」. 뱀파이어여, 영원하리~.

이제까지 총 5개의 시리즈가 발매된 뱀파이어 시리즈. 「뱀파이어 크로니클」을 하기 전에 미리 뱀파이어 시리즈에 대해 알아둘 필요가 있을 것이다. 우선 뱀파이어 시리즈에 대해 간단하게 알아보기로 하자.

뱀파이어 시리즈

■ 뱀파이어(1994년)

「스트리트 파이터」의 인기에 힘입어 등장한 새로운 대전 액션 게임. 하지만 등장하는 캐릭터는 흡혈귀와 좀비, 인조인간들로 이루어져 전혀 색다른 분위기를 연출했다는 점에서 높은 평가를 받았다. 그 밖의 주목할 점이라면 멋진 애니메이션 연출이 있다는 것 정도일까?



■ 뱀파이어 헌터(1995년)

기존의 스토리에 뱀파이어 헌터라는 개념이 추가되었다. 이것으로 스토리가 조금 구성이 갖춰졌다는 특징을 갖는다. 그밖에는 EX필살기를 사용할 때의 연출이 화려해진 점 등이 있다.



■ 뱀파이어 세이버(1997년)

뱀파이어 헌터로부터 2년이 지난후 흘러 명왕 제다가 부활한다는 새로운 스토리가 전개된다. 캐릭터 4명이 새롭게 추가되고 다크포스 시스템이라는 새로운 전투 시스템이 첨가되었다.



■ 뱀파이어 헌터&세이버 2(1997년)

「뱀파이어 세이버」와 동시에 발매된 작품. 다크 포스 시스템이 대폭 수정되었다는 공통점을 가지고 있지만 등장하는 캐릭터가 다르다.





매칭 서비스 시스템

이번 작품은 최근 캡콤에서 제공하고 있는 매칭 서비스 시스템을 사용하여 누구라도 쉽게 통신대전을 즐길 수 있도록 했다. 물론 국내에서는 해당되지 않는 사항이라 현실을 한탄할 뿐….

5개의 게임이 하나가 된다

「뱀파이어 크로니클」의 최대 특징이라면 5개의 뱀파이어 시리즈가 한 장에 담긴다는 것이다. 그러나 「스트리트 파이터 3 W 임팩트」처럼 한 장에 5개의 게임이 다 수록된 것이 아니다. 뱀파이어 시리즈에서 사용되었던 시스템들이 모두 섞여 또 하나의 뱀파이어 시리즈가 되는 것이다.

다음 사진은면 이번 작품의 캐릭터 선택화면임을 알 수 있다. 화면 왼쪽 상부에 보이는 커맨드를 주목하자. 4가지 타입이 존재하는데 과연 어떤 효과가 있을지….



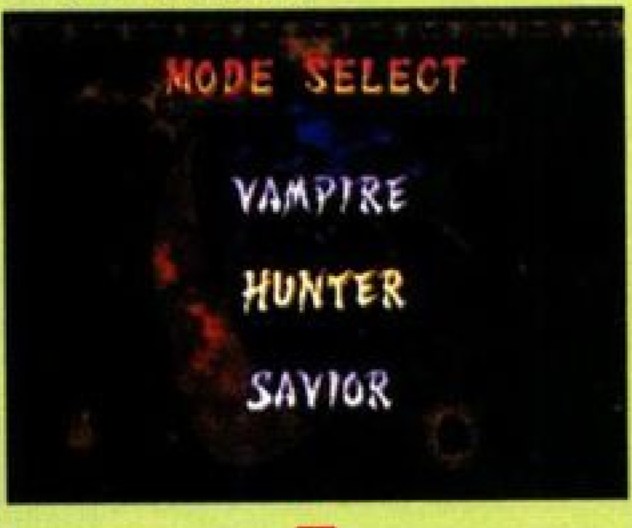
▲ 캐릭터 선택 화면

게임 진행의 기본

여러 개의 시스템이 조합되어 있기 때문에 게임이 조금 복잡해진 감이 없잖아 있지만 그래도 새로운 느낌으로 게임을 즐길 수 있다는 점이 눈에 띈다.

모드 선택

아케이드 모드를 시작하면 게임의 룰이 될 3개의 모드중 한 개를 결정한다.



캐릭터 선택

자신이 사용할 캐릭터를 선택한 다음 게임 스피드와 오토 가드의 유무를 선택한다.



타입 선택

여기가 이번 작품에서 가장 중요한 부분이다. 새롭게 만들어진 부분으로 어떤 타입을 선택하는가에 따라서 필살기 커맨드와 통상기술의 성질이 바뀐다



게임 시작

마지막으로 게임이 시작된다.



모드 셀렉트

뱀파이어, 헌터, 세이버 3개로 나뉘어진 모드 셀렉트는 캐릭터의 능력을 결정하는 것이다.

■ 뱀파이어 모드

이 모드는 스페셜 게이지를 저장할 수 없다. 그러나 게이지가 가득 차면 효과가 바로 사용되며 서서히 감소된다. 게이지가 가득 차면 필살기의 파워가 올라간다는 장점이 있다.



◀ 필살기가 더욱 강해진다

■ 헌터 모드



◀ 스페셜 게이지의 스톡이 가능한 헌터 모드. EX, ES 필살기를 발동할 수 있다.



■ 세이버 모드

「뱀파이어 세이버 2」에서 사용된 시스템이 그대로 사용된 모드. 체력 게이지가 다 떨어져도 바로 시합이 재개된다. 그밖에는 임팩트 시스템이 채용되었다. ▶

캐릭터 타입

플레이어는 캐릭터를 선택할 때 4종류의 캐릭터 타입도 함께 설정해야 한다. 타입에 따라서 캐릭터의 기술 및 능력에 변화가 있으며 필살기의 커맨드도 바뀌게 된다. 그것뿐만이 아니라 상대방이 어떤 타입을 사용하느냐에 따라 상관관계도 작용하여 대전시 변수가 많이 작용한다.





▲ 같은 캐릭터라◀ 도 기술이 달라진다

캐릭터마다 최적화될 수 있는 타입이 따로 있기 때문에 상대가 어떤 캐릭터를 고르는지 자세히 살펴보고 전략을 짜낼 것. 「뱀파이어 크로니클」의 최대의 변수는 바로 타입이라고 해도 과언이 아니다.

■ 뱀파이어 타입



◀ 뱀파이어 시스템의 원조라고 할 수 있는 캐릭터 타입. 약-중-강의 체인콤보를 사용할 수 있는데, 필살기로 이어질 수도 있다.

■ 헌터 타입



◀ 뱀파이어 헌터 시스템에 가장 가까운 캐릭터 타입. 가장 큰 특징은 ES필살기와 EX필살기를 사용할 수 있다는 것이다. 그 외에도 6체인 콤보도 사용할 수 있다. 역시 캔슬 콤보도 사용가능.

■ 세이버 타입

다크 포스 시스템이 주가 되는 세이버 타입에는 공중 체인 콤보가 가능해진다. 혹시 「마벨 VS 캡콤」 만큼 사악한 공중 체인 콤보가 나가는 것은 아닐까?



세이버 타입에서는 특이하게 공중 체인 콤보가 나간다 ▶

■ 세이버2 타입

「뱀파이어 세이버 2」에 가장 근접한 시스템으로 변형된 다크 포스 시스템을 사용한다. 다크 포스를 사용하면 일정시간동안 파워가 올라간다는 특징을 가지고 있다. 그 밖에는 세이버 타입과 동일하다.



▲ 파워업 모드로 공중 체인을 사용하자

7명의 연인을 만들어 봅시다

무지개빛 천사



■ 제작사	저팬 코퍼레이션
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

악의 원흉인 마녀 뮤레를 쓰러뜨리기 위해 7명의 여성을 멋진 전사로 키워야 하는 육성 시뮬레이션 게임 「무지개색 천사」. 드림캐스트의 멋진 그래픽을 이용하여 이들과 즐거운 시간을 보낼 수 있다. 단순하게 이들의 전투 수치를 올리는 것뿐만 아니라 대화를 통해서 서로 공감을 얻는 것도 이 게임에서는 매우 중요하다.

게임 제목을 보면 알 수 있듯이 플레이어가 키워야 하는 캐릭터는 모두 7명이다. 모두 개성이 철철 넘쳐 흐르지만 지면 관계상 먼저 두명의 캐릭터를 소개한다.

솔레이유 · 바디아

정의감이 투철하고, 솔직하며 밝은 성격. 친구들을 항상 걱정하는 캐릭터로 남에게 부탁을 받으면 거절을 못한다. 언제나 손해보는 타입이라 할 수 있다. 운동신경은 7명 중에서 가장 뛰어나며, 취미는 산보와 향수 모으기.



아레스 · 파시나노



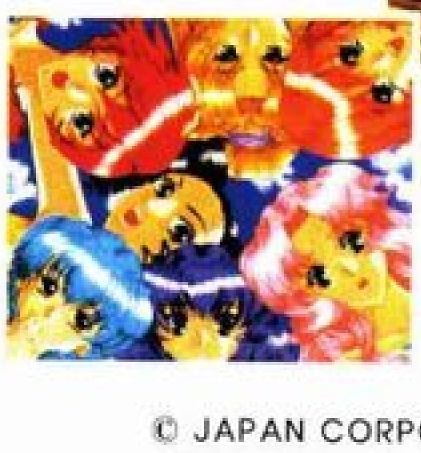
남자에게는 끝까지 이기려는 성격을 지니고 있는 아레스. 말보다도 손이나 발이 먼저 튀어나오는 선수후구(先手後口)형 타입. 패고 난 다음에는 반드시 사과하는 서비스 정신을 발휘하기도 한다. 가끔.



◀ 내성적인 유피텔도 주인공과 데이트를 하면 이렇게 적극적으로 변한다



▲ 파티에서는 언제나 권수가 존재하지요



◀ 7색의 천사들…



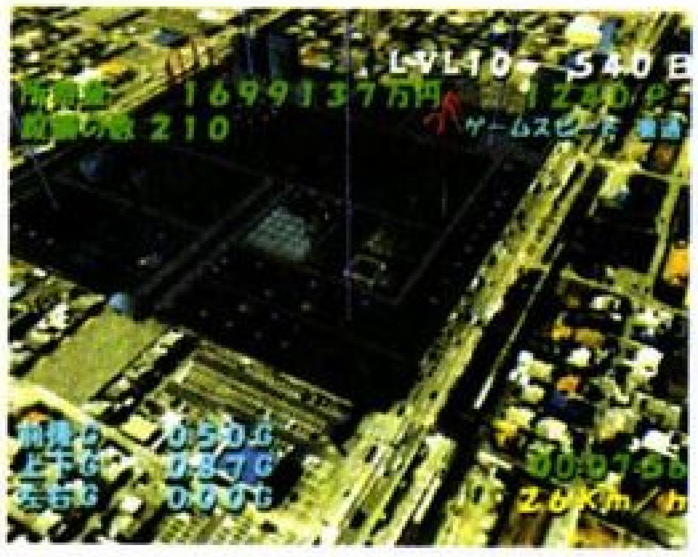




◀다양한 얼굴 표정을 짓는 솔레이유

안락한 삶, 이제는 스릴이 필요할 때입니다

제트 코스터 드림 2



■ 제작사	빔보 소프트
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	11월 예정
■ 발매가	미정

자신이 상상하는 테마 파크를 만들 수 있었던 「제트 코스터 드림」의 후속작이 등장한다. 전작에 비해 두배 이상 넓어진 테마 파크와 제트 코스터를 만들 수 있는 파츠의 수도 대폭적으로 증가하여 다양한 모델을 만들 수 있다. 제트 코스터의 진정한 맛은 역시 최고 스피드에서 나오는 스릴이다. 전작에 비해 2.5배의 최고 속도를 낼 수 있으며, 다양한 테마 파크 시설을 설치할 수 있는 것도 「제트 코스터 드림 2」의 특징이다.

450개 이상의 풍부한 코스 완비!

프리 라이드 모드에서는 전작의 홈페이지에 업로드되었던 450개의 개성적인 코스가 수록되어 있다. 다양한 코스가 존재하며, 그 중에서도 박력이 넘치는 걸작 코스도 수록되어 있어서 직접 시험해 볼 수 있다.



선택할 수 있는 설비도 60종류 이상!

제트 코스터 이외의 놀이 기구와 가게, 벤치등의 각종 설비에는 가격과 평가가 설정되어 있다. 이런 다양한 설비는 테마 파크에는 없어서는 안될 것들로

「제트 코스터 드림 2」에서는 60종류의 시설을 최대 250개까지 설치할 수 있다.



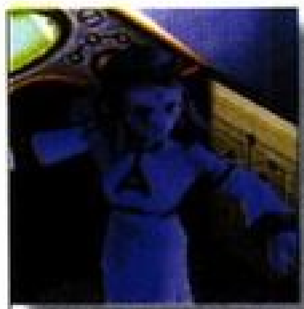
10개의 시점을 자유롭게 변환!

제트 코스터를 만드는 것뿐만 아니라 직접 탑승하는 듯한 즐거움도 빼놓을 수 없는 게임이다. 전작에는 4개의 시점밖에 없었지만 이번에는 모두 10개로 늘어났으며, 그래픽도 월등히 향상되었다.



Dreamcast

Dreamcast



제작사	세가
장르	RPG
발매일	9월 14일
발매가	6,800엔

달 밝은 밤에 일어나는 난장으로 이야기는 시작한다

이터널 알카디아



본 작품은 「사쿠라 대전」, 「판타지스타」 시리즈를 만들었던 스탭의 작품으로, 드림캐스트용으로만 등장하는 오리지널 RPG이다. 「이터널 알카디아」의 주무대는 끝이 없는 하늘. 하나의 거대한 태양과 신비한 힘을 지니고 있는 6개의 달이 이터널 알카디아를 밝힌다. 당신은 꿈 많은 공적(空賊) 소년 바이스가 되어 끝없는 모험을 펼쳐야 한다.

「이터널 알카디아」의 사람들은 하늘에 떠있는 여러 섬에 살고 있다. 그들은 각 섬 사이를 오가는 비행선으로 이동하며 교역을 통해 생계를 꾸려나가고 있다. 이 세계에서 가장 많은 활동을 보이는 집단이 바로 공적. 하늘의 해적이라고 불리는 이들은 의로운 청의 공적과 악질적인 검은 공적으로 나뉜다. 물론 바이스는 청의 공적에 속해 있는 의로운 소년이다.



◀ 달밝은 밤에 이야기는 시작된다

이터널 알카디아 초반 스토리

PROLOGUE

휘영청 달빛이 밝은 밤, 그 밑에서는 조그만 함정이 총총히 날아가고 있었다. 누군가로부터 쫓기고 있는 듯한 모습. 바로 포탄이 날아오고 이 소형 함정에 타고 있던 피아나는 추적해 오던 바르아 제국함으로 잡혀가는데….



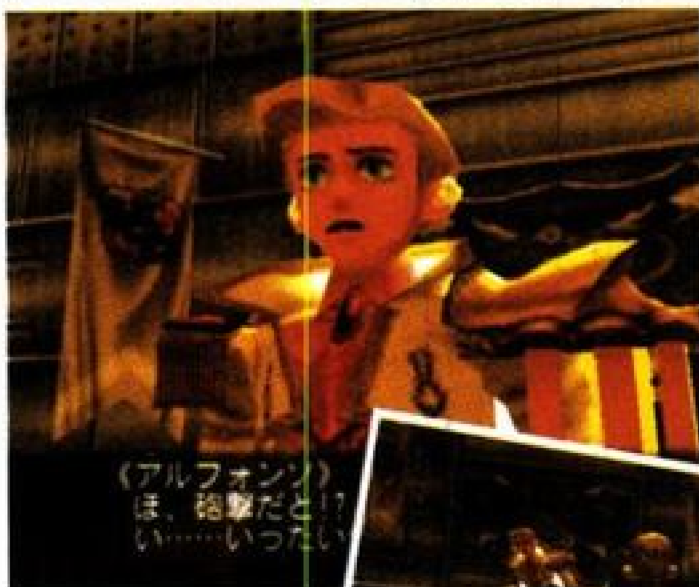
▲ 누군가에게 쫓기고 있는 피아나

SCENE 1

바르아 제국함이 소녀를 강제로 데리고 가려고 할 때, 갑자기 포격 소리가 들린다. 허둥대는 바르아 제국함의 승무원들. 하얀 구름 사이에서 공적의 깃발이 달린 전함이 등장한다. 바르아 제국함보다 훨씬 작고 나무로 만들어진 공적함에서 로프가 날아오고 이를 이용하여 신속하게 접근한다.



◀ 후후후, 발견했어



▼ 어, 이게 뭐야!





▲ 포격으로 흔들리는 함정은 배멀미를 유발한다

◀ 제국함을 습격하는 바이스와 아이카

SCENE 2

바르아 함에 접근한 공적들이 로프를 던져 함선 갑판에 오른다. 공적의 이름은 바이스. 바로 「이터널 알카디아」의 주인공이다. 그의 뒤를 이어서 갑판에 올라오는 여성은 아이카. 거대한 부메랑을 주로 사용하는 캐릭터로 삼각형 형태의 이상한 헤어스타일과 선글라스가 인상적. 이렇게 등장하는 것은 좋은데 달랑 2명만 갑판에 오르니 바로 적들에게 포위된다. …본격적인 전투의 시작이다.



포위된 두사람 ▶



◀ 과연 빠져나갈 수 있을지…

동료가 위급하면 특수 행동을!

특수 행동 - 기(技) -

바이스의 동료로 등장하는 선원들은 근성을 소비하여 강력한 필살기를 구사한다. 그 효과는 적 하나에게 막대한 데미지를 입히거나, 다수의 적을 석화시키는 등 다양하다. 근성을 모으면 계속해서 사용할 수 있기 때문에 전투를 보다 유리하게 이끌 수 있다.



전투중에 다양한 연출을 보여주는 필살기들 ▶

특수 행동 - 황술(煌術) -

하늘에 떠 있는 6개의 달의 힘을 빌려서 마법을 사용하는 술법. 이것도 기술처럼 근성(ガッツ)를 소비하며, 여기에다가 황술 포인트(kp)도 필요하다. 모든 황술은 kp를 1포인트만 소비하기 때문에 근성을 모아서 강력한 황술을 사용하는 쪽이 유리하다.





◀ 황술은 달의 힘을 빌려 발동된다



■ 제작사	캡콤
■ 장르	액션
■ 발매일	8월 10일
■ 발매가	5,800엔

진정한 선과 악은 과연 무엇인가?



스폰 -In the Demon's Hand-

컬트적인 요소로 일부 매니아를 중심으로 인기를 끌고 있는 「스폰」이 드디어 드림캐스트로 등장한다. 대전 액션의 장르로 나올 것이라는 예상을 깨고 오락실용과 같은 액션으로 나온다. 오락실용의 오리지널 요소와 함께 최대 8명까지 대전할 수 있는 다인참가형 게임 「스폰 -In the Demon's Hand-」의 이모저모를 살펴보기로 하자.

스폰의 매력은 바로 원작을 바탕으로 한 독특한 세계관과 캐릭터에 있다. 따라서 스폰을 게임으로 만들기 위해서는 원작을 충실하게 재현한 캐릭터들의 팀배틀을 중점적으로 표현해야 할 것이다. 여기에 이것을 충족한 작품이 있으니 바로 DC용으로 나올 「스폰 -In the Demon's Hand-」이다.

스폰의 2가지 모드

아케이드 모드

아케이드 모드는 아케이드용을 기본으로 한 플레이 모드이다. 플레이어는 우선 이 모드를 통해 실전을 연습하는 것이 좋다. DC의 오리지널 요소로 새로운 맵이 6개 추가되고, 아래와 같은 이펙트를 임의로 선택할 수도 있다.



▲ 캐릭터가 장비하고 있는 무기는 버튼 하나로 간단하게 교체할 수 있다 ▶



◆ 보스 어택

스테이지마다 강력한 보스가 등장하여, 그것을 쓰러뜨리며 스테이지를 클리어하는 모드. 보스는 모두 강력한 공격력 및 방어력을 지니고 있기 때문에 쉽게 진행하기 어렵다. 그러나 다른 플레이어와의 협력 플레이를 통해서 진행한다면 도움이 된다.



▲ 보스뿐만 아니라 수하의 부하 캐릭터도 동시에 공격해 온다



항상 아군의 위치를 파악할 것 ▶

◆ 팀 배틀

RED와 GREEN 팀으로 나누어 대전하는 단체전 모드. 시간내에 많은 적을 쓰러뜨리고 합계 포인트가 높은 팀이 승리하게 된다. 동료의 공격에도 당할 수 있기 때문에 적의 움직임 뿐만 아니라 아군의 움직임에도 신경을 써야 한다.



▼ 플레이어가 실수를 하더라도 COM이 그 부분을 메꿔주기도 한다



▲ 머리 위에 있는 팀컬러를 파악하면서 싸워야 한다

◆ 배틀 로열

자기 이외의 플레이어는 모두 적이 되는 데스 매치. 어떤 수를 쓰더라도 상대를 쓰러뜨리고, 획득 포인트를 높이는 것이 승리의 지름길이다. 팀 배틀과 이 배틀 로열에서는 1매치마다 핸디캡과 맵이 바뀐다.



◀ 어디에서 공격이 들어오는지 알 수 없는 긴장감이 일품!

토너먼트 모드

DC용에서 추가되는 새로운 배틀 모드. 이름 그대로 토너먼트 방식으로 진행된다. 즉, 한번이라도 지면 끝나게 되는 승자승 배틀 모드. 1인 전용 모드로 2P 이상은 참가할 수 없다.

◆ 팀 배틀 토너먼트

팀 배틀 모드에서 토너먼트를 이행할 수 있다. COM캐릭터와 한팀을 이루어서 차례로 나타나는 상대 팀을 격파해야 한다. 어느 정도는 아군 COM캐릭터에게 싸움을 의존할 수도 있으니 처음 접하는 플레이어도 쉽게 진행할 수 있다.



상대를 공격하지 않도록 주의할 것! ▶

이펙트 효과

포그 베리에이션



스테이지 전체에 안개가 끼어 있는 상태가 되어 시야 범위가 매우 적어진다.

나이트 비전



암흑 속에서 싸우는 이펙트. 아이템을 얻으면 적외선 필터로 주변이 밝아진다.

그라비테이션



중력의 영향을 적게 받는 이펙트로 점프의 높도가 통상보다도 커진다.

멜트다운



항상 위험 램프가 점멸하는 상태가 된다. 긴장감을 느끼고자 할 때 사용하는 이펙트.

Dreamcast

◆ 배틀 로열 토너먼트

배틀 로열 모드에서 벌어지는 토너먼트 모드. 이쪽은 철저하게 혼자서 플레이해야 한다. 스테이지 규정의 K.O 포인트를 얻으면서 톱을 획득하면 다음 스테이지로 진행할 수 있다. 자신이 상급자라고 생각되면 도전해 보자.



◀ 톱의 자리를 차지할 수 없다면 바로 엔딩이다

진실이란 이겨서 살아 남는 것

배틀의 기본

「스폰」의 기본 룰은 모드마다 비슷하다. 장비하고 있는 무기를 상황에 따라서 바꾸고, 화면 하단에 있는 레이더로 적의 위치를 파악하면서 공격과 방어를 적절히 하는 것이 기본 룰. 상자에 들어있는 무기와 아이템을 얻으면 파워 업을 할 수 있으므로 상대보다 먼저 얻을 것.


◀ 스피드, 방어, 공격력이 오르는 아이템은 반드시 얻자

◆ 죽어도 다시 한번!

적에게 공격을 받으면 화면 오른쪽 아래에 있는 바이탈러티 게이지가 감소하며, 이것이 0이 되면 캐릭터는 죽는다. 그러나 이 게임의 특징은 또다시 부활할 수 있다는 점. 죽었던 캐릭터는 일정 시간 동안은 몇 번이라도 부활할 수 있다.



▲ 자멸하지 않는 한, 몇 번이라도 되살아 날 수 있다



시간이 0이 될 때까지 게임은 계속된다 ▶

◆ 적을 쓰러뜨려 포인트를 얻어라!

위에서 말한 바와 같이 적을 얼마나 많이 쓰러뜨리느냐가 이 게임의 목적이다. 적을 쓰러뜨리면 포인트를 얻을 수 있으며, 마지막에 포이트가 높은 캐릭터가 승리하게 된다. 포인트를 얻는 방법도 여러 가지. 특히 그 시점에서 포인트가 가장 높은 캐릭터를 쓰러뜨리면 두배의 포인트가 들어온다. 이 룰을 통해 역전도 가능하다.



▲ 적을 쓰러뜨린 순간 점수는 당신의 것이다

점수는 어떻게 얻어 지는가?

톱을 쓰러뜨린다	+4	현 시점에서 톱 포인트의 플레이어를 쓰러뜨리면 4포인트를 얻는다
톱 이외의 적을 쓰러뜨린다	+2	톱 이외의 플레이어를 쓰러뜨리면 2포인트를 얻는다.
간접적으로 쓰러뜨린다	+1	상대를 높은 곳에서 떨어뜨리거나, 함정을 이용하여 쓰러뜨릴 경우 1점을 얻는다
자멸	-3	자기 자신의 공격으로 죽을 경우 -3점이 된다
아군을 쓰러뜨린다	-2	팀 배틀일 경우 동료를 쓰러뜨리면 -2점이 된다

개성으로 승부한다 -12인의 캐릭터-


스폰

음모의 희생양이 되어 암살된 공작원이 마왕의 손을 빌려 되살아난 모습. 머신건과 수류탄을 장비하여 사용하기 쉬운 주인공 캐릭터이다. 망토를 이용한 하이 점프와 체인공격 등 특수 능력도 많다.


샘

부패한 경찰 기구에서 뛰쳐나와 사립 탐정을 하고 있는 옛 형사. 공격의 센스보다는 음식을 먹어 회복하는 등의 다양한 특수 능력이 일품인 캐릭터이다.


트위치

언제나 침착, 냉정한 모습으로 사격의 달인이라 불리는 트위치. 샘과는 동료 관계에 있다. 모든 총을 잘 다루며 멀리에서도 멋지게 사격하는 스나이퍼로써의 자질도 매우 뛰어나다.


카리오스트로

몇 세기에 걸쳐 삶을 계속하고 있는 대마법사. 마왕을 쓰러뜨리기 위해 오늘도 그는 마법 연구에 정진하고 있다. 이렇게 카리오스트로는 다른 캐릭터와 다르게 타격기보다는 마법을 주공격으로 삼아 공격한다. 또한 언제라도 체력을 회복할 수 있는 강력한 능력도 지니고 있다.


제시카

스폰을 죽음으로 몰고 간 잔인하고 냉혹한 여성 헌터. 처음부터 장비하고 있는 쌍권총을 동시에 발사할 수 있으며 매우 강력하다. 민첩성도 높기 때문에 플레이어가 다루기 쉬운 캐릭터에 속한다.


브림스톤

스폰처럼 마왕의 책략으로 바위와 같은 육체를 얻게 된 사자. 장비하고 있는 양검은 공격범위가 매우 넓고 접근전에 강하다. 제 2형태로 변신하면 더욱 뛰어난 능력을 발휘할 수 있다.


티파니

최고의 헌터를 지향하는 혈기 왕성한 천사. 천사답게 날개를 사용하여 공중 이동을 주로 사용하며, 검술에도 매우 능하다. 검을 하나 더 얻으면 이도류도 가능해진다.


그레이스

아름다운 외양과는 달리 상대의 목을 그어버리는 잔혹한 천사, 그레이스. 공중을 대시로 이동하는 티파니와는 달리 그레이스는 날개를 이용하여 하늘을 날 수 있다. 공중에서의 입체적인 공격으로 우선권을 점하는 것이 중요한 캐릭터.


리디머

스폰을 말살하기위해 천계의 기술로 세뇌된 자객. 왼쪽 팔을 자유자재로 변형시킬 수 있는 공격이 주특기. 일부의 공격은 체력을 소모하지만 상대의 체력을 흡수하는 기술로 커버할 수 있다.


트레이머

마피아가 항전의 도구로 개발한, 강력한 전투용 사이보그. 커다란 육체를 이용하여 접근전을 주로 사용한다. 팔을 늘려 공격하는 충펀치는 원거리 무기로도 손색이 없다.


크라운

겉모양은 우습게 생겼지만 성격은 매우 잔혹하다. 크라운의 정체는 마왕을 따르고 있던 악마 바이오레이터. 보통은 코믹한 캐릭터이지만 바이오레이터로 되돌아오면 공포스러울 정도의 힘을 발휘한다.


알 시몬스

작전 내용에 의문을 품으면서도 임무를 충실하게 수행한 공작 에이전트. 마왕의 손에 걸리기 전 스폰의 진정한 모습이다. DC용 오리지널 캐릭터.



춤으로 킹을 제압하라!



쿨 쿨 툰

■ 제작사	SNK
■ 장르	액션
■ 발매일	8월 10일
■ 발매가	5,800엔

귀엽고 깜직한 캐릭터들이 나와서 춤을 추고, 때로는 요란한 개인기까지 부리는 「쿨 쿨 툰」. 아날로그 컨트롤러만으로 캐릭터를 조작해야 하는 것이 이 게임의 특징이다. 이번 달에는 「쿨 쿨 툰」의 새로운 즐거움인 코스튬을 얻는 법과 보스인 킹, 그리고 그의 측근들에 대한 정보를 공개한다.

「쿨 쿨 툰」에서 중요한 모드는 바로 스토리 모드이다. 이 모드를 통해서 여러 캐릭터를 얻을 수 있으며 다양한 기술을 익히기 때문이다. 악한 남자 '앰프'로 진행할 것인가, 호기심이 왕성한 여자 캐릭터 '스피커'로 진행할 것인가는 플레이어의 선택이지만 스토리의 흐름이 캐릭터 별로 매우 다르기 때문에 다양한 연출을 경험할 수 있을 것이다.



▲ 앰프와 카미오가 만날 때 나오는 타이틀 화면



▲ 이쪽은 스피커의 타이틀 화면

쟈라를 모아서 코스튬을 얻자!

'쟈라'의 입수방법



▲ 697쟈라 획득!

'쟈라'란 쿨쿨 세계에서 사용하는 돈을 말한다. 이 쟈라는 프리츠를 통해 얻을 수 있다. 스토리 모드는 물론, 싱글과 듀얼, 더블 모드의 프리츠에서 얻게 되며, 이 프리츠의 결과에 따라 얻을 수 있는 양이 변한다. 또한 네오지오 포켓용으로 발매될 「쿨 쿨 잼」을 DC와 케이블로 연결하면 「쿨 쿨 잼」에서 얻은 쟈라를 「쿨 쿨 툰」으로 옮길 수 있다.

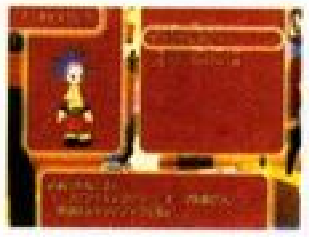


▲ 케이블을 이용하면 네오지오 포켓에서 쟈라를 얻어올 수 있다

가계에서 쟈라로 쇼핑

이렇게 얻은 쟈라는 스토리 모드 내에 있는 가게인 '블랙 카나리'에서 사용하며 새로운 코스튬을 구입하게 되는 것이다. 또한 블랙 카나리에서 구입할 수 있는 컬렉트 페이퍼를 구입한 다음 인터넷에 접속하면, 인터넷 상에서만 구할 수 있는 코스튬도 얻을 수 있다.

이렇게 입수한 코스튬은 바꿔 입을 수 있으며, 스토리 모드에서도 이 복장이 그대로 반영된다.



◀ 쟈라를 이용하여 옷을 구입하자



▶ 스피커의 변신 코스튬!!

집에서 갈아입자!

춤으로 힘겹게 얻은 이러한 코스튬은 플레이어의 집안에 있는 옷장에 모두 보관된다. 따라서 옷을 갈아입으려면 일단 집으로 가서 옷을 골라야 한다(스토리 모드일 경우). 만약 스토리 모드 이외의 모드라면 캐릭터 셀렉트 화면에서 복장을 변경하여 간단하게 선택할 수 있다.



▲ 옷을 0.001초만에 갈아입기 때문에 어떤 팬티를 입고 있는지조차 알 수 없다

NEW CHARACTER - 킹과 그의 측근들 -



킹(KING)

문자 그대로 프리츠의 킹으로 군림하고 있는 쿨 쿨 타운의 통치자. 인기 또한 하늘을 찌를 듯 매우 높아서 쿨 쿨 타운의 사람들은 마음대로 전설을 만들고 있다. 주인공의 라이벌인 '이발'의 아버지이기도 하다.



밀러(MIRROR)

킹의 측근 중 하나로 매우 말이 없는 캐릭터. 미이라처럼 붕대를 칭칭 감은 채 춤을 추는 그의 모습은 한편으로는 안쓰럽기도 하다.



다이머(DIMAR)

몸집은 매우 거대하지만 돌머리라는 커다란 약점을 안고 있는 다이머. 그러나 킹의 측근답게 민첩성이 뛰어나며 커다란 몸집에서 뿜어져 나오는 다이나믹한 프리츠도 상당히 멋지다.



머미(MUMMY)

섹시한 포즈로 뭇 남성의 시선을 끄는 캐릭터.
다음에 소개할 멈과는 자매 사이.



멈(MUM)

언니인 머미와는 달리 온몸에 붕대로 치장하여 섹시도에서 조금 떨어지는 멈. 그러나 섹시한 춤으로 머미와 함께 더블 프리츠를 구사할 때에는 굉장한 춤을 보여준다.

Dreamcast

Dreamcast

신생 제작사의 반란을 기대해보자

룬 캐스터





제작사	노이지아
장르	시뮬레이션
발매일	8월 24일
발매가	5,800엔

드림캐스트로 새롭게 참여한 제작사, 노이지아. 이들이 자신의 실력을 뽐낼 작품은 판타지 세계를 무대로 하는 시뮬레이션 게임 「룬 캐스터」이다. 과연 「룬 캐스터」는 전략 시뮬레이션이 부족한 드림캐스트의 새로운 바람이 될 것인가?

룬 캐스터는 전투에서 가장 중요한 요소인 소환 몬스터의 행동을 플레이어가 직접 만들 수 있다. 이것으로 높은 전략성과 몬스터의 개성을 충분히 살려 전략 시뮬레이션의 새로운 맛을 접해 볼 수 있을 것이다.



▲ 룬 캐스터는 전투를 중요시하는 시뮬레이션 게임이다

초반 스토리

제 1 장 지원병 제레미

2개의 대국, 크레이패스트와 루테지아는 근 200년간 수많은 전투를 벌였다. 이러한 상황에서 크레이패스트군의 병사로 지원한 주인공 제레미는 애인인 질리안과 헤어지고 병사로서의 혹독한 훈련을 받는다. 제레미와 함께 병사로 지원한 친구, 디커와 게릭도 힘을 합쳐서 기초 훈련에 전념한다.



◀ 기본에 충실하라!



▶ 제레미의 애인인 질리안

제 2 장 첫임무

해리슨 소대장을 따라서 격전지인 그로니로 향하는 제레미. 제레미가 처음으로 맡는 임무는 어떤 중요 물자를 싣고 있는 화물차를 운반하는 것이다. 잠시 적의 동태를 살피기 위해 해리슨 소대장이 본대에서 이탈했을 때 문제가 발생했다. 바로 루테지아군이 습격해 온 것이다.





▲ 첫임무에 앞서서 질리안의 선물(?)을 받는데…



▲ 이것을 사용하면 고블린을 소환할 수 있다

제 3 장 그로니의 수호신



▲ 소환한 몬스터들이 갑자기 말을 듣지 않고 오히려 주인을 습격한다

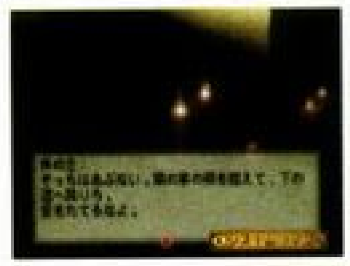


▲ 퇴각을 결정하는 해리슨 소대장

무사히 적의 습격을 피한 제레미. 하지만 그 전투에서 제레미가 소환한 고블린들이 오히려 주인공을 공격해 온다. 해리슨 소대장은 상처를 입은 제레미와 게릭을 잠시 퇴각시킨다. 이들이 운반하고 있던 화물에는 루테지아에 대항하기 위한 대비책의 하나인 어떤 몬스터가 숨어 있었다. 사람들은 이것을 '그로니의 수호신'이라고 불렀다.

제 4 장 산적과의 새로운 여행

미쳐서 발광하던 몬스터들이 갑자기 도망치고, 그로니는 멸망하고, 루테지아의 암살자로부터 도망치던 제레미는 다행히 전투만은 피하게 된다. 그러나 이들이 사용한 죽음의 저주에 걸려 쓰러지고 마는데…. 이런 제레미에게 산속에 숨어있던 산적들이 접근한다.



◀ 고든이라는 수수께끼의 암살자를 피해 숨는 제레미



▶ 루테지아의 지휘관으로부터 분쟁의 진상을 듣는다

주문과 창조에 의한 전술의 다양화

몬스터를 소환하기 위해서는 주문서를 얻어야 한다. 주문서에는 다양한 종류의 몬스터와 행동 패턴이 명기되어 있어서, 몬스터가 소환된 후에는 주문서의 행동 패턴을 따르게 된다. 처음에는 얻게 된 주문서를 그대로 사용할 수밖에 없지만 이야기가 진행되면 몬스터의 행동 패턴을 플레이어가 자유롭게 작성할 수 있다. 마지막에는 종족별로 행동 패턴을 설정하여 플레이어가 생각하는 전략대로 몬스터의 움직임을 제어할 수 있다.



▲ 판타지 세계에 등장하는 대부분의 몬스터가 등장한다



◀ 행동은 세밀한 부분까지 설정할 수 있다

© NOISIA



어여쁜 아씨들의 훈훈한 모험



트리컬로 크라이시스

■ 제작사	빅터 인터렉티브 소프트웨어
■ 장르	RPG
■ 발매일	11월
■ 발매가	5,800엔

정이 넘치며 따뜻한 인간미가 느껴지는 RPG를 표방하고 나선 이름도 어려운 「트리컬로 크라이시스」의 주인공은 각기 성격이 다른 3명의 아가씨들.
하지만 이들이 살아가는 세상은 귀여운 그녀들에게는 어울리지 않는 가혹한 세계이다.
벼랑 끝에 몰린 인류의 틈바구니에서 그녀들은 과연 어떤 체험을 하게 될까?

트리컬로(tricolore)는 프랑스어로 '3색의' 라는 의미이다. 제목의 의미대로 이 게임에는 각자 전혀 다른 성격의 3명의 히로인이 등장하며 그녀들이 여행할 세상은 그녀들과는 달리 그다지 낭만적이지 못한 상황이다. 이번호에서는 그녀들의 신상 명세와 그녀들이 사는 세계를 중심으로 「트리컬로 크라이시스」에 대해 알아보도록 하자.

전멸의 위협에 시달리는 인류가 살고 있는 세계

「트리컬로 크라이시스(이하 트리컬로)」는 여느 RPG 게임들이 무대로 삼고 있는 중세 판타지 세계를 배경으로 하고 있다. 하지만 트리컬로의 세계에는 인간의 천적이 공존하고 있다. '이브리스'라고 불리는 그들은 일종의 몬스터와도 같은 존재로서 매우 공격적이며 지성이나 감정은 전혀 지니고 있지 않으며 오로지 파괴충동만으로 살아가는 생물이다(Zerg?). 이브리스의 무리가 번성했을 때에는 인류를 멸망 바로 직전까지 몰고 갔던 적도 있을 정도였다. 다행히 현생 인류는 그 대항수단으로 '어사'라는 존재의 힘을 빌려 삶의 터전을 되찾는 데에는 성공할 수 있었다. 하지만 아직도 인간과 이브리스의 싸움은 끝나지 않고 있다.



▲ 화면 가운데에서 설치고 있는 적들이 이브리스



▶ 대개 짐승이나 곤충의 모습을 하고 있지만 특수한 형태를 지닌 것들도 존재한다

트리컬로의 주인공들

어사를 제어하고 다룰 수 있는 존재들을 가리켜 사람들은 마법사라고 부른다. 실력이 뛰어난 자는 싸움의 거점인 탑을 지키는 자가 되어 '탑의 주인'이라는 이름으로 칭송받으며 영웅 대접을 받을 수 있다. 하지만 탑의 주인을 선발하는 시험은 3인 1조로 참가하는 것이 규칙이었다. 트리컬로의 세 소녀는 바로 탑의 주인을 목표로 오늘도 달리는 여성들이다.

리더격 존재, 재니스



나이는 가장 어린 14세이지만 어쩌서인지 리더 행세를 하고 있다. 원래는 마법과는 아무런 상관이 없는 농가의 딸이지만 우연한 기회에 우연한 곳에서 우연히 어사를 손에 넣게 되어 이브리스와 싸울 힘을 얻는다. 그후로 모두를 지킬 수 있는 직업을 가지겠다는 순수한 꿈을 안고서 '탑의 주인' 자격 시험에 도전한다. 농가의 자손이니만큼 요리가 특기이며 귀여운 것을 보면 눈이 뒤집히는 인형 수집가이기도 하다.



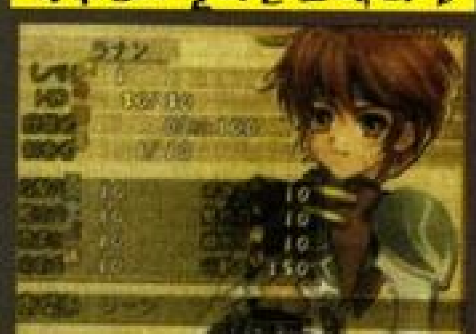
마법사 혈통의 엘리트 아가씨, 아네마야



왕국에서도 소문난 마법사 가문의 딸로 태어나 이미 어사를 제어하는 능력을 지닌 엘리트 마법사이다. 하지만 어렸을 때에 부모님을 잃고 조부의 손에 자란 탓에 다소 정신이 불안정하다. 나이는 15세. 식물을 매우 좋아하여 직접 말을 걸 정도로 좋아한다. 게다가 오컬트 방면에도 관심을 가지고 있다.



복수심에 불타는 소녀, 라난



그녀의 양부모는 이브리스에 의해 살해당하여 그 후로 라난은 강해지겠다는 마음 하나로 살아왔다. 어사를 다루는 능력은 다소 떨어지지만 검술 실력은 보통 수준 이상. 의외로 그림을 그리는 것을 취미 삼고 있지만 약한 모습을 보이면 안된다는 생각 때문에 같이 지내는 둘에게는 절대로 비밀로 하고 있다.



그녀들의 생활

게임은 세 명의 시점을 번갈아가면서 플레이하는 방식으로 이루어진다. 중간마다 어떤 캐릭터를 조작할 것인지를 결정하는 화면이 나오며 선택받지 못한 캐릭터들은 스케줄을 짜주는 방식으로 하여금 간접적인 조작이 가능하다. 주인공들은 공동생활을 하는 집을 한 채 가지고 있으며 각기 방을 하나씩 지니고 있다. 이 게임에서는 일상 생활이 중요하게 다루어지고 있기 때문에 그녀들이 생활하는 방도 관심있게 보아주어야 할 것이다. 더욱이 이 방들은 게임에서 얻을 수 있는 각종 인테리어 소품들을 이

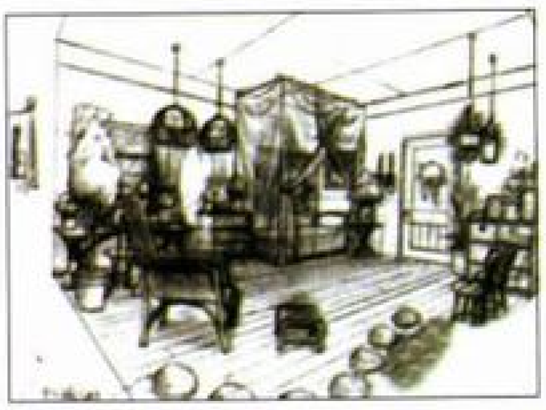


▲ 한번에 조작할 수 있는 사람은 1명뿐이다



▲ 인형들이 잔뜩 널려있는 재니스의 방

용해 자신의 취향대로 장식할 수도 있다. 혹시 이 게임…여성 유저를 노리고 만든 것인가.



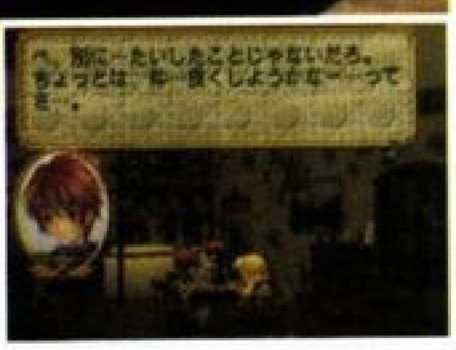
◀ 식물들을 제외하면 매우 허한 느낌의 아네메아의 방



▲ 따라서 게임 초반에는 방금 이사온 집처럼 휑하다

탑의 주인을 노리고 단결한 3인. 처음에는 단순히 목적으로 뭉쳐진 팀메이트에 불과했지만 공동생활을 해나가는 중에 그녀들은 점차 '동료'로서 서로를 바라보는 마음을 기르게 된다. 여기에서 중요한 것이 일상적인 회화. 집에 있는 거실에서 히로인들과 대화를 나눌 수가 있다. 그렇게 서로를 알아가는 사이에 피어나는 우정이 탑의 주인이 되는 열쇠일지도….





▲ 처음에는 매우 퉁명스러운 라난이지만

▶ 매우 수줍음을 타는 모습도 보여주게 된다

또한 탑의 주인을 노리는 것은 주인공들뿐만이 아니다. 따라서 좋든 싫든 그들과 물리적, 정신적인 방면으로의 충돌은 피할 수 없는 것. 하지만 반드시 그들과 적대적인 관계로만 만나게 되는 것은 아니다. 호전적인 라이벌들이 있는가 하면 친구와도 같은 인상의 라이벌도 있다. 그들과의 커뮤니케이션도 인정 넘치는 게임을 목표로 하는 트리컬로의 세계에서는 간과할 수 없는 요소이다.



▲ 기다렸다며 나타나는 도전적인 자세의 라이벌도



▲ 친절히 자기 소개부터 시작하는 라이벌도



▲ 심약해보이는 라이벌도 존재한다. 그런데 이 녀석은 남자잖아?

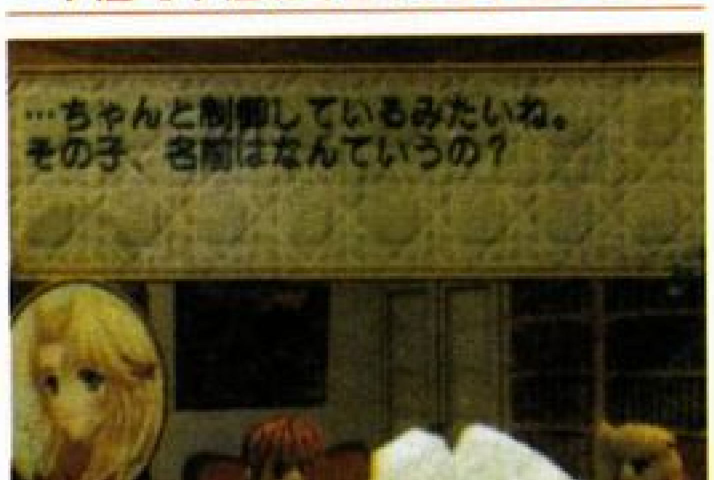
어사의 존재와 전투

'어사'는 말하자면 소환수와도 비슷한, 자신을 제어하는 마법사의 하인이다. 출신은 이브리스이지만 형태는 일반 이브리스와는 완전히 다르며 인간의 편에 서서 이브리스와 싸운다.



▲ 화면 상단 중앙의 주인공을 제외하며 양 옆은 어사이다

• 어사를 제어하는 것이 탑의 주인이 되는 지름길



▲ 어사의 제어 여부를 보고 주인공을 판단하는 시험관

주인공을 포함하여 탑의 주인을 목표로 시험에 도전하는 이들은 전원 마법사이다. 하지만 그 중에서도 차이는 있는 법. 다룰 수 있는 어사는 한 두마리에서 끝나지 않기 때문이다. 처음에는 주인공 팀 전원이 1마리밖에 없지만 마법사로서의 능력이 높아지면 복수의 어사를 소유하고 제어하는 것이 가능해진다. 따라서 많은 어사를 다룬다는 것은 곧 실력이 뛰어나다는 것을 의미하게 된다.

• 전투는 리얼타임, 어사는 어디라도 함께

FF의 ATB와 비슷하게 실시간으로 전투가 벌어지는 트리컬로에서 어사는 매우 중요한 요소이다. 소환수와도 비슷하다고는 했지만 한 번 공격을 가하고 사라지는 것이 아니라 주인공과 함께 성장해나가는 존재이기 때문에 팀의 일원으로 보아도 좋다. 따라서 주인공들뿐만이 아니라 어사의 레벨도 신경을 써야만 할 것이다.



▲ 아네메아와 함께 있는 두마리의 어사도 레벨이 존재하는 것을 알 수 있다

• 어사만이 능사는 아니다

어사 자체가 공격이 가능하기 때문에 기본적으로는 어사를 중심으로 전투를 풀어나가는 것이지만 그렇다고 주인공이 놀고만 있는 것이 아니다. 직업이 '마법사'인 만큼 공격 마법도 사용할 수 있으며 라난의 경우에는 검을 이용한 강력한 물리공격도 가할 수 있다. 능력치를 올리면서 어사와 함께닌 주인공의 능력에도 관심을 기울이는 것이 더 나은 전투를 펼칠 수 있는 방법.



▲ 마법이 작렬. 그래픽은 DC이니 만큼 깔끔하다



▶ 화가의 아뜨리에라도 보는 듯한 라난의 방. 참고로 이것들은 어디까지나 이미지 스케치



■ 제작사	세가
■ 장르	스포츠
■ 발매일	미정
■ 발매가	5,800엔

좀 더 프로야구팀을 즐기자!

좀 더 프로야구팀을 만들자!



드림캐스트의 프로야구 팬을 열광시켰던 「프로야구팀을 만들자!」의 후속작 「좀 더 프로야구팀을 만들자!」가 올 가을에 등장한다. 처음 DC 유저에게 선을 보이는 만큼 이번달에는 파워업한 요소를 중심으로 소개한다.

이 게임의 목적은 센트럴, 퍼시픽 리그 중에서 1팀을 골라 일본 제1의 팀이 되는 것이다. 플레이어는 그 구단의 사장이 되어 야구 경기뿐만 아니라 그 외의 여러 부대 사업에도 신경을 써서 흑자 운영도 해야 한다. 당신을 구단 사장에 임명한 오너에게 기쁨을 선사할 수 있을 것인가?



▲ 새롭게 비서로 들어온 이나바 사쿠라

새롭게 추가된 요소들

◈ 메일 시스템으로 선수의 기분을 파악

게임중에는 선수와 비서, 그리고 구단 수뇌부가 구단을 이끌어 나가며 매일 컨디션이 변화한다. 그리고 이들은 구단 사장에게 전자 메일을 보내서 애로사항이나 다양한 정보 등을 알려준다. 따라서 플레이어는 적절하게 대응하여 신뢰관계를 구축할 필요가 있다.



◀ 이 우체통을 누르면
▼ 다양한 정보나 불만을 토로한다

◈ 세계 선수권 트로피의 행방은?

「좀 더 프로야구팀을 만들자!」 내에서는 3년마다 꿈의 대회라고 불리는 '세계 선수권 대회'가 열린다. 플레이어는 일본 대표팀을 이끌고 우승을 노려야 하는데… 문제는 중간에 라이벌 팀으로 한국팀이 출전한다는 사실. 일본팀으로 우승을 하자니 태극기가 울고, 안하자니 게임을 위해 투자한 돈이 아깝고…

아, 애국의 힘은 험난하기만 하다.



▲ 세계 선수권에 출전하는 각국 선수들

게임 내 요소

◈ 경영

구단을 경영하기 위해서는 사이드 비지니스(구단 마스코트의 인형, 티셔츠, 야구공 등의 상품을 판매하거나 TV 중계료 등을 통해 수익을 거두는 것)를 통해 수익을 늘려야 한다. 또한 구단의 주 수입원이 되는 티켓의 가격과 관련 시설의 건설, TV 중계료 등을 결정할 수도 있어서 적절한 가격 수준을 결정해야 한다. 그러나 이것은 구단의 인기가 있을 때 해당되는 이야기다. 만약 관객이 줄어서 적자를 면치 못한다면 일단 다양한 이벤트와 티켓의 가격을 낮추어 관객을 끌어들여야 한다.



▲▶ 테마 파크도 건설할 수 있으며 때로는 구장의 증축도 필요하다

◈ 이벤트

전작에서 다양한 볼거리를 제공했었던 이벤트는 이번 작품에서도 여전히 플레이어를 즐겁게 해준다. 전작에서는 배드 이벤트가 많았지만 「좀더 프로야구팀을 만들자!」에서는 굿 이벤트가 대폭적으로 증가한다.



▲ 괴상하게 생긴 외국인 이벤트 발견!

◀ 태풍으로 인한 이벤트. 소가 날아가네~

◈ 작전실

작전실에서는 스타팅 멤버의 오더와 투수의 기용을 정할 수 있으며 1군과 2군의 멤버도 교환할 수 있다. 스타팅 멤버를 결정하는 화면에서는 전작에서는 없었던 수비력까지 파악할 수 있다. 그리고 각 선수에게 특징(선발형 타입 또는 교체형 타입으로)을 부여하면 이러한 상황에 맞게 선수의 능력도 변화한다.



◀ 선발형과 교체형으로 선수에게 특징을 붙여넣을 수 있다

▼ 수비 범위도 한눈에

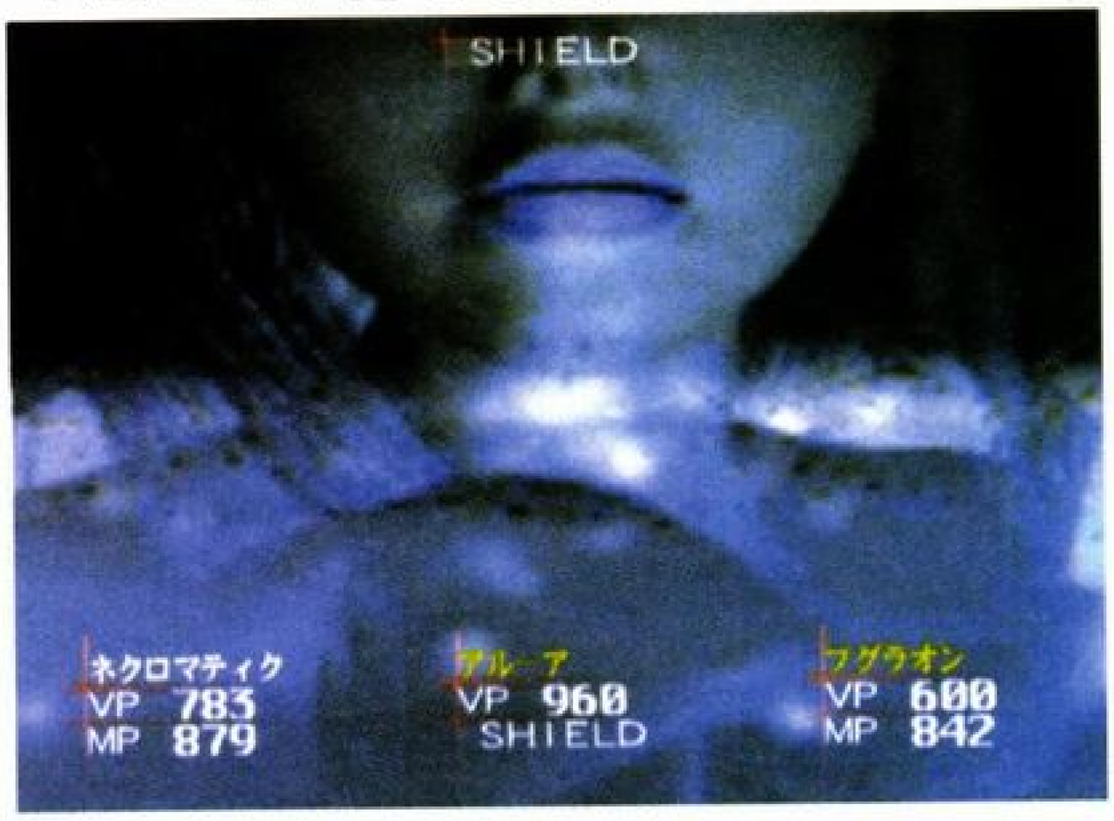
Dreamcast

Dreamcast



제작사	아틀러스
장르	RPG
발매일	9월 발매예정
발매가	6,800엔

미래의 교회는 이렇게 되지 않기를 빌며…



디스피리어
-deSPIRIA-

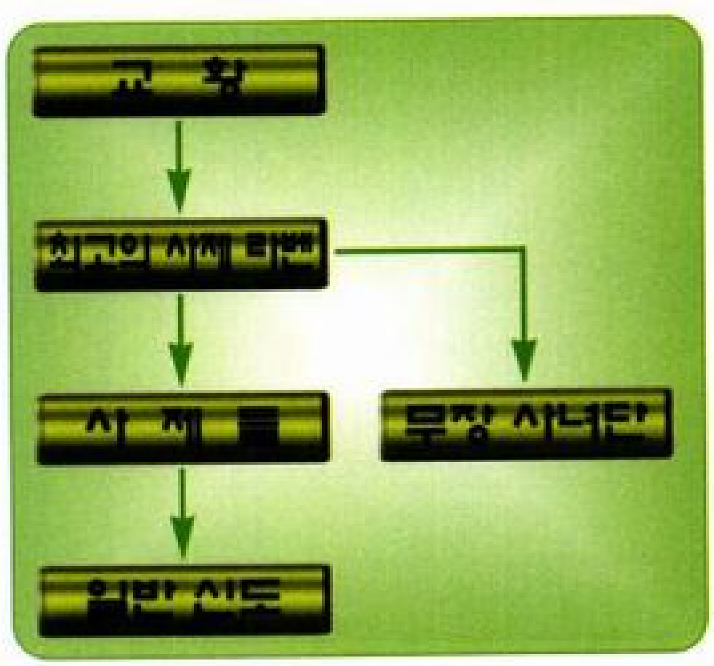
아틀러스에서 새롭게 선보이는 「디스피리어 - deSPIRIA」는 매우 독특한 형태의 RPG. 세기말적인 세계관과 사람의 마음을 넘볼 수 있는 회화 시스템, 그리고 기억의 힘으로 싸우는 전투는 이 작품이 색다른 RPG라는 것을 말해준다.

공포의 BC병기로 인한 RX장해의 치료법을 개발하여 인류를 멸망에서 구해낸 교회. RX장해의 치료법으로 다수의 지지자를 얻었고 지금도 그 세력을 넓히고 있다. 이번 달에는 이렇게 게임에서 중요한 위치를 차지하고 있는 교회에 대해서 알아보기로 하자(이건 어디까지나 픽션입니다).


◀▼ 재수없게 생긴 사제들

교회의 조직도

교회의 정점에 위치하고 있는 것은 교황이라고 불리는 인물이지만, 그 정체는 아직 밝혀지지 않았다. 실질적인 지배권은 교황의 대리인인 최고 사제 라벤이 쥐고 있으며, 그의 사제 부하들이 여러 부분의 실무를 맡고 있다.



무장사녀단

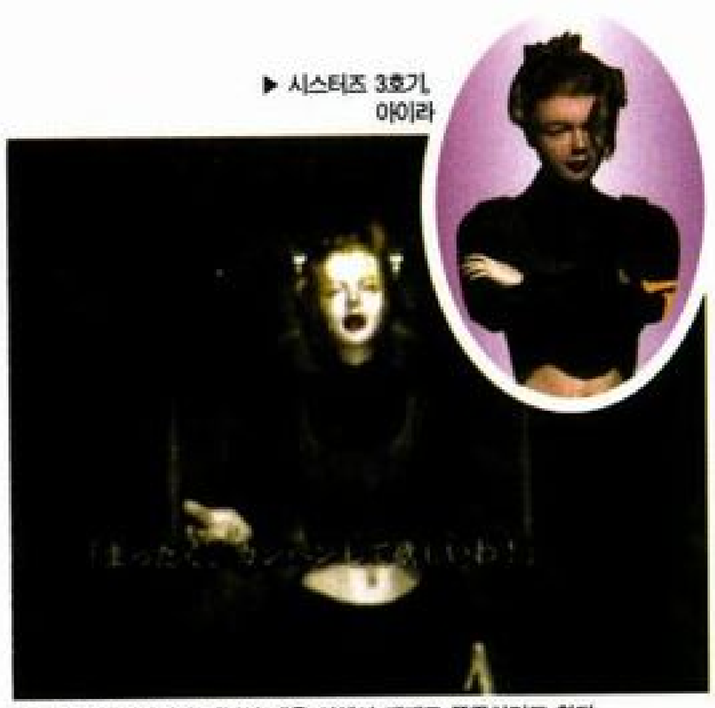
일명 시스터즈라고 불리는 교회의 실무 부대로 아르아가 소속되어 있는 부대이다. 교회의 적대자를 탄압하기 위해 탄생한 일종의 특수 부대로 이 존재를 알고 있는 사람은 얼마 되지 않는다.

그리고 시스터즈의 멤버들은 교회에서 자란 고아들로 태어날 때부터 마인드 능력을 지니고 있다. 이 힘을 사용하여 교회의 적대 인물을 암살한다.


◀ 시스터즈 2호기, 토우코

▲ 토우코는 컴퓨터보다 빠른 정보 처리 능력을 지니고 있다

▶ 시스터즈 3호기, 아이라


▲ 아이라는 감정의 기복이 매우 심해서 때때로 폭주하기도 한다

교회내 시설들

가게

설명할 필요가 없는 필수불가결 시설. 이 시대의 통화는 마치 우물 정(井)자처럼 생겼으며, '시센'이라고 읽는다.



구호실



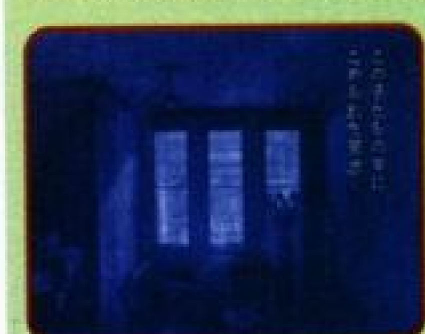
교회 내에 있는 시설 중의 하나로 아르아가 교회신도를 치료할 때 이용되는 장소이다.

전도소

이곳은 세이브 포인트로 이용되는 장소로 평소에는 신도들에게 교회의 강령을 전도하는 곳으로 이용된다.



아르아의 방



교회내에 있는 아르아의 숙소. 창가에는 그녀가 모은 사념들이 떠돌고 있다.

DC인

보는 사람만 보는 코너는 바뀌어야 합니다.
저조한 구독 코너를 자랑하는 DC인에 메스를 가하여 성격이 다른 코너로 만들어볼까 합니다.
이름하야 'DC인의 게임 논설!' 이 라는 코너로 다음달부터 매달 예시문과 함께 제시되는 문제를 훌륭하게 논설해주는 게이머에게 수능을 성공적으로 마칠 수 있는 스킬을 제공하고 훌륭한 상품을 탈 수 있는 파워 점수도 드립니다.
이 코너는 DC인 뿐만 아니라 옆동네 PS인, N64인, GB인 등등도 참여할 수 있습니다.

각 예시문에서 채택된 최우수 작품상에게는 파워 점수 2,000점과 함께 타레판다 인형을, 우수 작품상에게는 파워 점수 1,500점을, 참가상에게는 1,000점을 드립니다.
글의 내용은 무제한이며, 선발의 기준은 논술 수업 시간에 배운 것을 그대로 적용합니다. 수능 시대를 맞이한 'DC인의 게임 논술!' 코너는 여러분의 호응이 있어야 무병장수합니다.
여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

알림

드디어 파워점수가 다시 부활했습니다 파워게시판에 별도의 공지가 나가겠지만, 편지도 보내고 상품도 탈 수 있는 파워점수는 여러분의 적극적인 참여를 이끌 것입니다 또한 새롭게 성격을 바꿀 'DC인의 게임 논술!' 에 많은 의견 부탁드립니다. 논술문 이외에도 책을 보고 난 뒤의 소감이라던지 공략의 평가 등도 받으니 많이 이용해 주세요
Dr. M's e-mail address : sad-hunter@powerzine.com
sad-hunter@hanmail.net

예시문 1

복사의 불모지라고 불려왔던 드림캐스트에 드디어 복사가 등장, 급속히 퍼져가고 있습니다. 이에 따라서 드림캐스트의 가격도 상승하고 있으며, 곧 발매되려던 신작 소프트는 발매를 연기하여 복사 방지에 총력을 기울이고 있는 상황입니다. 이에 세가社의 '세가타 산시로' 사장은 이런 복사CD를 유통하던 용산의 '모업자' 를 고발하기에 이르게되었습니다.

문 1

당신의 이름은 '세가타 산시로'. 복사CD로 인해 세가의 매출액은 급속히 줄어들었고, 얼마 안있어 짤릴지도 모른다. 법원에 서 있는 당신은 용산의 '모업자'를 응징해야 한다. 게임 제작사에게 어떤 어려움이 있을지를 생각해보고 재판관과 배심원을 설득하시오.

문 2

당신의 이름은 모업자. 국내에 유통되는 일본 게임의 가격이 너무나 높아 결국 복사CD에 손을 대고 고발되기에 이른다. 당신 역시 법정에 서서 자신이 그렇게 될 수밖에 없었음을 재판관과 배심원을 설득해야 한다. 이를 자신이 느끼는 국내의 게임 환경과 아직도 게임에 대해서는 빗장이 풀리지 않는 문화 개방과 연관지어 설득하시오.

예시문 2

국내 아케이드 게임계는 제 2의 부흥기를 맞고 있습니다. 음악 게임류의 인기 몰이로 인하여 유저층이 확대되었고 이제는 남녀노소를 가리지 않고 오락실을 찾고 있습니다. 그러나 국내 제작사가 만든 음악 게임의 경우 일본 아케이드 게임 제작 업체의 것을 상당히 모방하여 제작했다는 주장이 제기되고 있습니다. 일례로 이번에 등장한 작품 중에는 세가의 '삼바 데 아미고' 를 거의 그대로 베껴서 제작하기도 하였습니다.

문 1

세가의 입장에서 자신을 변호하시오. 단 '표절은 무임승차(공짜로 이익을 보고, 돈을 주고 탄 사람에게는 불편함을 주는 행위)이다' 라는 문장이 들어가야 한다.

문 2

국내 제작사의 입장에서 자신을 변호하시오.
단 '모방은 창작의 어머니이다' 라는 문장이 들어가야 한다.

[redacted]

안녕하세요!! Dr.M 님. 드디어 7월이군요. 그리고 7일이 지났습니다.
이번 호는 아직 보지 못했습니다. ㅠ.ㅠ 이유는 저희 동네 서점이 이유 없이 문을 닫아 버리는 황당한 일이 일어났습니다. 그것도 파워 발행 하루 전 우씨~ 우째 이런 일이…
전 그냥 휴일이라 생각했으나 정말 닫아버린 것입니다. 더욱 화나는 건 문을 닫은 이유입니다. 이유는 PC방이 잘되서 라는군요(참고 : 서점사장=PC방사장). 서점은 저희 동네에서 이곳 이 하난데 정말 슬픕니다.
아차차 「파판 9」은 나왔겠죠? 음 방금 인터넷에서 시디, 케이스, 메뉴얼을 봤습니다.
그 순간 전 미쳐버리는 줄 알았습니다. 발매일이 되었으나 플레이는 커녕 CD케이스도 보지 못했습니다. 일이 꼬이려니 한도 끝도 없군요.
지난달 말씀드렸던 것처럼 게임을 하지 않은지라 매장에도 가지 않았더니 매장이 사라지고 토이 크레인만 있는 것이 아니겠습니까!! ㅠ.ㅠ(역시 매장도 이곳 하나) 으하하하하, 키키키키~
푸하하하하~!! 그렇습니다. 저는 미쳐 가고 있습니다. 그리고 지쳐 갑니다.
이날을 위해 기다렸건만 플레이도 못하고 책도 못보고… ㅠ.ㅠ
그러나 여기서 쓰러지지 않습니다. 내일(?)아니 오늘 당장 두가지 회복 아이템을 구하러 가야겠습니다. 서면을 아시죠(전 부산사나이)거기까지 가야 한답니다. 서울에 용산이 있다면 부산은 서면입니다.

평소엔 차비가 필요 없는데…
7월은 저에게 잔인함과 행복을 주려나 봅니다. 그럼 냉방병 조심하시고 푹 쉬십시오.

▶ 지금도 PC방이 잘 되나보죠? 저희 동네는 PC방의 난립으로 서로 제살 갉아먹기에 돌입했는데요. 반경 200m 이내에 무려 5개나 모여있으니….
덕분에 PC방 애용자들은 싸서 좋긴 하지만 얼마 가지 않아서 3개는 망하더군요. 뭐, 세상일이란 게 다 그렇습니다. 흥할 때가 있으면 곧 망할 때도 있는 법이죠.
파판 9은 이미 발매되었구요.
저를 제외한 편집부 사람들은 열심히 하고 있습니다.
저는 파판보다는 페르소나 쪽이 더 끌려서요. 전투 로딩이 긴 건 정말 질색입니다.
여신전생 시리즈는 제가 좋아하는 작품 중에 하나인데요.
악마나 페르소나 카드를 모으는 재미에 하게 됩니다.
두가지 아이템이란 감포엘과 파판9이겠군요.
본환님의 회복 아이템이 될 수 있을 정도로 감포엘을 박×스 맛 나게 만들겠습니다.

파워점수
1,000점
DC인

[redacted]

안녕하세요.
전 서울에서 머~언 울산광역시에 살고 있는 백수라면 백수고, 뭐 그렇구 그런 소년입니다!!
친구 외에 메일 보내는 건 처음인 것 같네요.
지금이 새벽 3시인데 요즘엔 할 일도 없구 교통사고도 난 뒤라 머리도 아프고 그래서 1주일 정도 밖이라고는 병원만 갔었죠. 이런 날 절 위로해주는 건 게임밖에 없더군요.
덕분에 동생이 매달 사는 파워를 보다가 이렇게 메일을 보낸 겁니다.
그래서 1년만에 게임을 했는데 플스에 「XI(자이)」란 게임이 있어서 해보니까 재미있더라구요(강추!!!). 지금 가지고 있는 겜기는 PS, SS, N64, DC, GBC랍니다. 이 정도면 많이 가지구 있는 편이죠.
섬나라에 계신 고모님께서 보내달라면 전부 보내주시는 덕분에(돈을 안받으시려 해서 너무 부담스럽죠)….
그래서 말인데 플스2가격이 궁금해서요. 지금 시중에 판매되는 가격하구 일본현지 가격하구요. 이번에 웬만하면 한국에서 제 돈으로 살려구 그러거든요.
답장 좀 써주세여~.

▶ 자이가 재미있다면 요즘 제가 열받을 때마다 하는 미스터 드릴러에도 취미를 붙일 수 있을 것 같네요. 이 게임 또한 대단한 몰입도를 자랑하죠.
그리고 섬뜩(?)한 느낌도 대단하구요. 특히 위에서 떨어지는 블록에 압사되기 직전에 나오는 괴성(?)은 마치 자신이 깔리는 것처럼 느껴집니다.
또한 땅속을 탐험하고 싶은 인간의 욕구를 충족(?)시켜 주기도 하니 지원님에게 추천하는 작품입니다.
플스 2의 가격이라…. 그러나 저러나 훌륭한 고모님을 두셨군요.
게임기 전 기종을 모두 보내주셨다니…. 일단 엔화로는 39,000엔 정도구요. 일본에서 구입하면 세금까지 포함해서 모두 42,000엔 정도입니다.
요즘 환율이 약 10배이니 대충 계산이 나오죠? 하지만 일본에서 구입한 다음 출국하려 할 때 세관에서 걸리는 일도 있다고 합니다. 예전에 무기에 쓰이네 어쩌네 그래서 일본 국외의 반출을 금지했기 때문이죠.
이런 위험을 피하기 위해서는 국내에서 구입하는 것도 좋은 방법입니다.
가격은 용산에서 50만원대 정도라고 하더군요.

파워점수 1,000점 DC인

[redacted]

안녕하세욧!!! 문학준 기자님. 아니 Dr. M님.
설마 하면서 보낸 6월달도 역쉬 Dr. M님의 넓은 마음으로 저의 사연을 또 올려 주셨더라구요. 역쉬 기분은 좋더라구요(겜파워를 살 이유가 한가지 늘었습니다. 모두 이게다 Dr. M님 덕분).
아참! 요번에는 시험이라서 편지를 늦게 보냈습니다. 뭐, 겜파워가 시험기간과 절묘한 타이밍으로… 시험은 거의 퇴락의 길로 접어들었죠. 하지만 괜찮습니다. 저에게는 디씨와 겜파워가 있으니깐요.
더군다나 이 여세를 몰아 일본판 디씨로 「DOA2」가 나온다니, 「데드 오어 얼라이브 2」하면 쭉쭉 빵빵 누나들 아니겠습니까?(그냥 써본 말입니다. 전 저질이 아니예요)
요번 여름방학은 정말 시원한 여름방학이 될 것 같습니다(그런데 DOA2 여름방학 안에 나오나요?).
문학준 기자님도 시원한 나날을 보내시길….

-건의사항
요번달의 공략중 DC의 공략이 제 부실했던 것 같습니다. 특히 사쿠라 대전이 부실한 것 같습니다 예전의게 임팩트시작 재미시킨 돌으로 사쿠라 대전을 했을 때 사쿠라 대전의 공략은 거의 천사이었는데…. 지금의 사쿠라 대전 공략은 예전의 사쿠라 대전 공략의 메모버전이라 할 수 있습니다. 아참! 겜파워 독자였습니다.

▶ 먼저 유석님의 건의 사항에 대해서.
사쿠라 대전은 님의 말씀대로 옛날에 한번 공략한 적이 있기 때문에 적은 페이지로 책정된 것입니다. 게다가 슈퍼 로봇대전의 무지막지한 공략 페이지로 인해 더욱 줄었죠. 그래서 메모 버전이 된 것입니다.
좋은 사항을 지적해 주셔서 감사합니다. 다음에는 팀장님의 옆구리를 쑤셔서라도 DC 공략 부분에 더 많은 페이지가 할당될 수 있도록 노력하겠습니다.
그런데… DOA2는 이미 발매되었습니다. 미국용으로 말이죠.
일본 내수용은 9월에 발매된다고 합니다.
미국용과 일본 내수용의 차이는… 현재까지 밝혀진 점은 없구요.
만약 DOA2를 구할 수 없다면 저한테 메일 한번 보내주세요.
그럼 생길지도 모르겠군요….

파워점수 1,000점 DC인

[redacted]

저도 이런 메일 보내는 거 참 바보같이 생각하지만 이메일 쓰시는 거 Dr. M님밖에 없어서….
ㅠ.ㅠ
과월호 땜시 그러는 디 그게 좀 오래된 거라서여. 97년 8월호…(거기다가 그때 부록이었던 파이널 판타지 택틱스 ← 이게 궁극적 목적이지요) 이거 구입할 수 있을까요?
그리고… 귀찮으시면 안 가르쳐 주셔도 되니까… 과월호 구입 전화번호라도 알려주세여….
ㅠ.ㅠ
죄송합니다. 정작 다른 사연 보시기도 힘들텐데. 괜히…
제발 부탁드려요. ㅠ.ㅠ

▶ 뭐, 저는 책만 만들고 판매는 우리의 슈퍼 관리팀에서 담당하고 있지만, 그래도 이런 질문이 많이 와서 여기에 무명씨의 질문과 제 답변을 적어봅니다.
과월호 문의는 3142-6841번입니다. 그쪽으로 전화를 걸면 목소리 이쁜 아가씨가 받구요.
97년 8월호 있나요? 라고 물어보면 있다, 없다라고 대답해 줍니다.
그리고 빨리 받는 방법은 직접와서 구입하는 것이구요.
만약 서울 이외의 지역이라면 우편으로 보내달라고 하십시오.

Coming Soon!! DC

시뮬레이션



센티멘탈 그래피티 2

■ NEC 인터채널 ■ 7월 27일 ■ 6,800엔

대학 축제까지 8일이 남은 6월 17일. 이 날은 사진부에서 여행을 떠나는 날이기도 하다. 주인공은 사진집을 만들 목적으로 이 여행에 참가한다. 그리고 이 여행을 통해 여러 여자와 만나게 되며, 그리고 자신의 사진집에 그녀들을 담아야 한다. 다소 불순해 보이지만 일류 사진가가 되기 위해서, 이러한 불순함을 거대한 예술로 승화시켜야 하는 것이 주인공의 목적이다. 그리고 애인을 만들어야 하는 것도….



카논

■ NEC인터채널 ■ 9월 14일 ■ 6,800엔

PC용으로 이미 발매되었던 작품으로 모든 연령대가 즐길 수 있었다. 즉, 건전하면서도 감동적인 스토리였다는 얘기. 드림캐스트는 여기에다가 화려한 CG와 호화로운 성우진을 기용하여 모든 대사를 귀로 들을 수 있는 장점도 있다. 2002년 월드컵을 대비하여 일본 아가씨와 프리 토킹을 해보고 싶다면 「카논」을 통해 트레이닝을 하는 것도 나쁘지 않을 듯….

퍼즐



헬로 키티의 두근두근 쿠키즈

■ 세가 ■ 8월 10일 ■ 2,800엔

여성에게 많은 인기를 끌고 있는 키티가 이번에는 퍼즐 게임으로 등장한다. 필드에 출현하는 여러 색의 쿠키를 옮긴 다음 같은 색 쿠키를 가로, 세로로 3개 이상 모으면 사라져 버린다. 또한 같은 색 쿠키를 쌓아서 위로 올린 다음 위의 법칙대로 없애 버리면 더욱 많은 점수를 얻을 수 있다. 모두 6스테이지로 구성된 스토리 모드와 순수하게 퍼즐만을 즐기는 최후 모드, 두가지가 있다.

어드벤처



특촬 모험 활극 슈퍼 히어로 열전

■ 반프레스토 ■ 7월 27일 ■ 6,800엔

'가면 라이더'와 '비밀전대 고렌저' 등 특촬 히어로가 모여서 정의를 위해 악당과 싸운다는 액션 어드벤처 형태의 게임이다. 사건이 발생하면 바로 현지로 급파되어 사악한 적을 쓰러뜨려야 한다. 이렇게 시나리오를 진행하면 새로운 히어로가 등장하며, 최대 5명까지 한 팀이 되어 출격하게 된다.

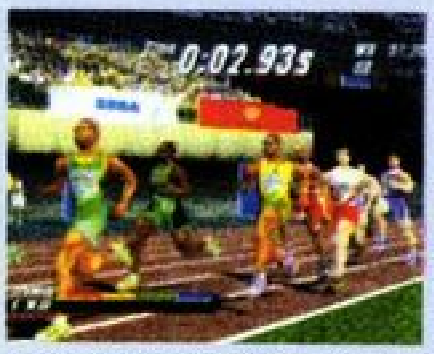


툼레이더 4

■ 캡콤 / 아이도스 ■ 발매중 ■ 5,800엔

변함없이 위기를 맞아 모험을 떠나는 라라. 하지만 이전 작품에서 경험한 것을 활용한다면 이번 모험도 그렇게 어려운 것만은 아닐 것이다. 라라가 「툼레이더 4」의 무대가 되는 세토의 묘지에 들어간 이유는 바로 보물을 얻기 위한 것. 그녀를 지원하기 위해 함께 행동하는 가이드도 이 보물에 관심이 있는 듯, 그녀에 위험에 처해도 도와줄 생각을 하지 않는다. 결국 플레이어 혼자서 험난한 세토의 묘지를 빠져 나와야 한다. 보물보다는 목숨이 중요하니까.

스포츠



버추어 애슬릿 2K

■ 세가 ■ 7월 27일 ■ 5,800엔

이 작품은 정말 올림픽을 보고 있는 듯한 그래픽과 간단하면서도 오묘한 조작. 그리고 자신이 기록한 올림픽 기록을 바라보는 것으로 본질적인 가치를 이끌어 내는 스포츠 게임이다. 특히 인터넷상에 자신의 기록을 올릴 수 있으며, 미국판이나 유럽판의 기록과도 서로 연동이 되므로 진정한 세계인의 올림픽이 될 수 있는 게임이다.

레이스



즈사바사

■ 리얼비전 ■ 7월 27일 ■ 4,800엔

동물형 메카가 이끄는 장갑차를 조작하여 레이스를 이긴다는 새로운 형태의 레이싱 게임이다. 컴퓨터와 대전하는 싱글 코스와 모두 36코스로 이루어진 그랜드 챔피언 십 등 모두 6개의 모드를 선택할 수 있다. 그 중에서도 싱글 배틀 레이스에서는 장갑차에 무기를 장비할 수 있기 때문에 경쟁자를 공격하면서 레이스를 펼치는 새로운 즐거움을 맛볼 수 있다.

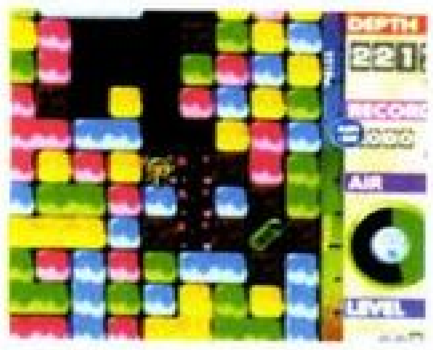


F355 챌린지

■ 세가 ■ 8월 3일 ■ 5,800엔

이 작품은 다른 레이싱 게임과는 달리, 레이싱의 귀재들이 모여 만들었다. 버파로 유명한 스즈키 유씨는 직접 데이터를 모아 제작하였는데, 코스 데이터는 물론 F355 챌린지의 주행 및 진동 데이터까지 충실하게 재현한 것이 특징이다. 나오미 기판으로 나온 아케이드용에다가 새롭게 네트워크 레이스를 추가하여 다양한 레이서와 즐길 수 있다는 것이 장점.

액션



미스터 드릴러

■ 남코 ■ 발매중 ■ 4,800엔

「미스터 드릴러」의 모드는 모두 2가지. 지하 1000m까지 파고 들어가야 하는 아케이드 모드와 일정 시간 이내에 목적지까지 도달해야 하는 타임 어택 모드가 있다. 특히 타임 어택 모드는 에어 캡슐을 얼마나 빨리 얻는가에 따라 묘미가 생기는데…. 단순할수록 재미는 배가 된다는 게임의 법칙이 그대로 적용된 게임이 바로 「미스터 드릴러」이다.

대전액션



캡콤 VS SNK

■ 캡콤 ■ 미정 ■ 미정

「캡콤 VS SNK」의 특징은 그루브 셀렉트를 통해서 캡콤과 SNK의 시스템을 임의로 선택할 수 있다는 점이다. '캡콤 그루브'의 경우 「스파 제로 시리즈」를 바탕으로 만들어진 것으로 기술 게이지를 3단계까지 모을 수 있다. 이 게이지를 사용하면 슈퍼 콤보를 사용할 수도 있다. 'SNK 그루브'는 「KOF 시리즈」를 바탕으로 만들어진 시스템으로 버튼을 누르고 있으면 게이지를 모을 수 있다. 또한 체력이 적어지면 초필살기를 무제한으로 사용할 수 있는 장점도 있어 일발 역전을 노릴 수 있는 시스템이다.



게임이라는 문화의 가격



[방진 객원기자]

게임은 저급 문화에 속할까, 고급 문화에 속할까? 답은 너무도 간단하다. 당연히 고급 문화이다. 그것도 상당한 수준의 초고급 문화.

이유는 간단하다. 일단 게임에 사용되는 기술은 그 시기의 첨단 전자 기술이 사용된다. 또한 게임은 일정 수준의 교육을 받지 않은 사람은 즐길 수 없는 '구역'이 장르라는 개념으로 확실히 적용되고 있다. 또한 의식주 이외의 선택 사양적 문화에서도 정신적인 유희활동이기 때문에 게임이라는 행동이 꽤나 고급스러운 행동이라는 것은 의심의 여지가 없다.

요즈음 게임기가 상당수 보급되면서 높은 소프트웨어의 가격 때문에 "돈 없으면 게임도 못하나" 등의 말을 심심치 않게 들을 수 있고, 또 그런 말을 들을 때마다 안타까운 마음이 든다. 물론 즐기고 싶은 것을 금전적 사정 때문에 즐기지 못하는 분한 마음을 모르는 것도 아니지만 그러한 고급 문화, 게다가 선택적인 문화를 즐기는 데에는 그만한 비용이 소비되는 것은 당연하다. 잔인하게 이야기하면 "돈 없으면 게임하지 말라" 라는 이야기이다.

국내 사정 때문에 너무 높은 부담을 안고 게임을 하고 있는 N64 유저들. 조금은 당당하게 게임을 할 수 있었으면 좋겠다.

방진 객원기자 E-mail: antidust@hanmail.net



제작사	춘소프트
장르	RPG
발매일	9월 27일
발매가	6,800엔

남겨진 두 달. 당신의 목은 얼마나 빠졌는가?

풍래의 시렌 2

-귀신습격 시렌성-



4개월 연속 N64 신작라인의 자리를 꿰차게 된 영광을 안은 시렌 2의 이번 정보는 드디어 일러스트만 덩그러니 나왔던 동료들의 상세 정보이다. 개발 상황은 상당히 순조로운 모습이고 이제 발매일만을 남겨두고 달릴 뿐인데…. 확실한 것은 현재 N64의 최고 기대작이니 만큼 정보 하나하나가 눈길을 끌고 있다는 것이다.

시렌을 도와줄 수 있는 특수 능력을 지닌 3인의 동료 히마키치, 아스카, 리쿠. 혼자서 싸우는 것이 기본이었던 이상한 던전 시리즈였으니 만큼 조그만 것 하나로도 상당한 도움이 될 듯하다. 하지만 역으로 신경써야 할 것이 하나 더 늘어나서 짜증을 불러일으킬지도 모르는 일.



◀ 시렌 뒤에 보이는 3인이 이번에 소개할 동료들이다

신생동료 그 첫 번째 히마키치

히마키치는 보다시피 캇파(일본 구전에 전해지는 물귀신)이다. 신사에 몬스터를 퇴치하러 온 시렌과 첫 만남을 가지게 된다. 히마키치는 할 일이 너무도 없어 항상 시간을 때울 일을 찾는 별난 캇파로, 시렌 일행의 제안에 따라 단지 '시간 때우러' 몬스터들의 토벌에 나선다.





◀ 신사에서 떡하니 자고 있는 히마키치

시간을 때우자는 제안을 수락한다. 실력은 어느 정도? ▼



히마키치의 능력은 시렌이 던져주는 아이템을 받아 그것을 이용해 적을 공격하는 것. 아이템에 따라서는 히마키치가 시렌보다 훨씬 효율적으로 사용하는 것도 있다. 히마키치를 공격에 쓰고 싶을 때에는 단지 아이템을 히마키치를 향해 던지는 것으로 OK! 또한 물에 들어갈 수 없는 시렌과는 달리 히마키치는 본성이 물귀신이라 물에 들어가는 것 쯤은 아무렇지도 않다. 혹시 물속에 있는 아이템을 얻어줄지도?



◀ 예를 들어 히마키치에게 화염초를 던져주면 화염 방사로 공격. 공격력도 보는 바와 같이 상당히 높다

신생동료 두 첫 번째 아스카

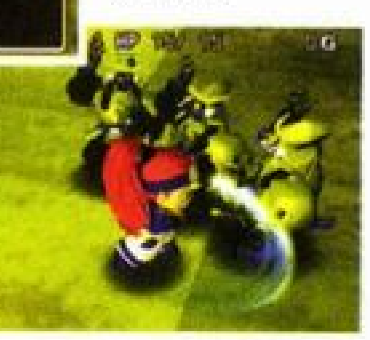
슈텐 산에서 몬스터에게 공격받고 있던 아스카. 검을 놓쳐 대핀치에 몰린 그녀를 발견한 시렌은 아스카에게 검을 던져준다. 검을 받아들자 마자 놀라운 실력으로 몬스터들을 처리해 버린 그녀는 시렌에게 은혜를 갚기 위해 그에게 협력하기로 한다.





◀ 시렌이 던져준 검을 받아

▼ 실력 발휘



아스카는 검을 이용한 직접 공격을 특기로 한다. 그녀는 검, 방패, 팔지 등을 장비할 수 있는데 장비시키는 법은 위의 만남에서도 알 수 있듯이 그녀에게 던져주면 된다. 그 후로는 적을 무참히 썰어버리는 아스카를 감상하면 끝. 시렌과의 협살로 강력한 위력을 발휘할 것으로 기대된다.



◀ 히마키치와 같은 이치이다. 소비형 아이템을 사용하는 히마키치와는 달리 장비형 무기나 방어구를 던져야 한다는 점이 다르다

신생동료 그 세 번째 리쿠



몬스터들의 공격에 대비해 성을 만들기 시작한 시렌. 어느 날 작업현장에서 본적도 없는 소년이 돌을 나르고 있는 것을 목격한다. 소년은 고군분투하는 시렌에게 감동을 받아 자신도 시렌을 돕고 싶다며 성을 짓는 것을 돕게 해달라고 자원한다.



▲ 던전까지 따라간다고 하는 리쿠. 열성이다

리쿠의 특수능력은 원거리공격. 공격력은 기대하기 힘들지만 시렌의 공격범위 밖에 있는 적들도 공격할 수 있다는 것이 최대의 장점이다. 리쿠가 공격받지 않도록 잘 지키는 것이 중요.



◀ 돌팔매질로 얼마나 해낼 수 있을지 불안하다



마리오는 멈추지 않는다

마리오 스토리



제작사	닌텐도
장르	액션 RPG
발매일	8월 11일
발매가	6,800엔

7월의 마리오 테니스에 이어 한 달 간격으로 다시 게이머들에게 선보이게 될 마리오 시리즈의 최신작 「마리오 스토리」. 이렇다할 정보보다는 잡다한 여러 가지 면을 보여줌으로서 전체적인 게임의 분위기가 점점 눈에 들어오고 있다. N64 팬들에게는 기다려지는 8월이 아닐 수 없을 것이다.

이것저것 공개된 마리오 스토리의 새로운 일면들 중에는 동료에 관한 것과 조작에 관한 것이 먼저 눈에 들어온다. 마리오 스토리에서는 어떤 짓들이 가능한지 사진을 중심으로 천천히 뜯어보도록 하자.

피치공주가 조작 캐릭터로

이번 작품에서 피치공주는 쿠파가 아니고 와리오에게 납치된 것으로 설정되어 있다. 하지만 이전의 작품들처럼 단지 잡혀가서 구출을 기다리는 것이 아니고 자력으로 탈출을 시도하기도 한다. 플레이어는 바로 피치공주가 탈출을 시도할 때에 공주를 직접 조작할 수 있는 영광을 얻게 됐다. 이후로도 피치공주의 시점으로 플레이할 수 있는 장면은 더 존재한다고 한다.



◀ 방안에 비밀통로가 있다는 사실을 떠올린 피치공주



▲ 어두운 통로를 통하여 탈출을 시도한다. 나중에는 혹시 마리오를 핀치에서 구출하는 역할을 할지도?

정말 의외의 동료 캐릭터, 쿠리보와 노코노코

마리오 시리즈의 졸개 캐릭터! 라고 하면 가장 먼저 떠오를 정도로 출현 빈도가 높고 약한 쿠리보와 노코노코가 웬일인지 마리오의 동료로서 등장하는 것이 확인되었다. 쿠리보는 지금까지의 한방에 밟혀죽는 존재감 없는 이미지와는 달리 박식한 존재로 등장하여 마리오에게 모험의 힌트를 제공하는 역할을 해준다. 또한 노코노코는 전투에서 마리오와 함께 싸우게 되며 복수의 적에게 공격을 가할 수 있는 특수 능력을 가지고 있다. 게다가 「마리오RPG」의 전투 시스템처럼 타이밍을 맞추어서 아날로그 스틱을 조작하면 더 높은 피해를 줄 수도 있다. 항상 마리오에게 밟혀서 껍질을 제공하는 서글픈 역할을 하던 것에 비하면 엄청난 수직 신분 상승인 셈.



▲ 생긴 건 알아도 이름은 그다지 유명하지 않은 쿠리보



▼ 마리오에게 장소에 대한 조언을 해준다



▼ 이 거북이는 노코노코에 날개를 단 파타파타

▲ 보다시피 마리오와 함께다. 게다가 타겟 커서는 적 전체를 가리키고 있다



얼마나 데미지가 효율적이면 나이스라는 글씨까지… ▶

아이템의 장비에 따라 변하는 공격 패턴

항상 밟기와 파이어볼 정도로 공격 패턴이 부족했던 마리오에게도 장비에 따라 다양한 공격을 할 수 있게 되었다. 자세한 것은 사진을 통하여 감상하자.



▲ 해머를 장비하면



▲ 해머로 적을 공격할 수가 있다. 거북이 등껍질도 깨버릴 듯한 기세



▲ 게임 어딘가에서 등장하는 도장. 문하생과의 싸움에서 이기면 아이템을 얻을 수가 있다고 한다



이번에는 주인공이 두 명!

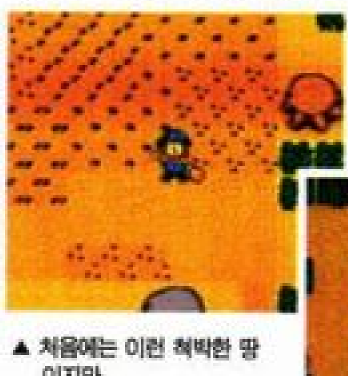


목장이야기 GB 3
-BOY MEETS GIRL-

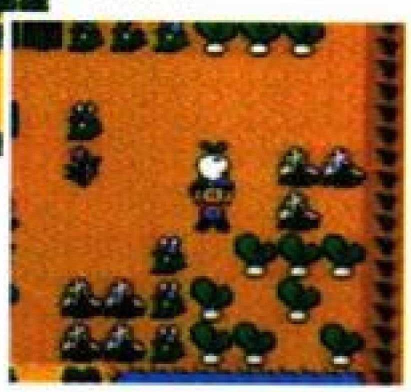
제작사	빅터 인터랙티브 소프트웨어
장르	시뮬레이션
발매일	9월 29일
발매가	4,200엔

일본 유명 그룹 TRF의 명곡 'BOY MEETS GIRL'과는 전혀 상관이 없는, GB로는 벌써 시리즈 세 번째를 맞이하는 목장이야기. 이번에는 GB컬러로 등장하면서 여러 가지 추가요소를 동반하고 있다. 게다가 시리즈 사상 최초로 두 명의 주인공이 등장하기 때문에 두 번 클리어는 필수!…일지도.

목장이야기는 황야를 초지로 개척하여 그곳에서 가축을 키우고 농사를 지으며 목장을 경영하는 것을 테마로 하는 농경 시뮬레이션 게임이다. GB이외에도 PS 등으로 이식작을 뿌리고 있는 작품으로서 시리즈 초반에는 단지 경영이 전부인 게임이었지만 연애적인 요소와 결혼이라는 이벤트의 추가로 점차 개성을 지닌 시리즈로 변모했다. 이번 GB 3에서는 좀더 드라마틱한 농경생활을 즐길 수 있도록 다양한 요소들이 듬뿍 추가됐다.



▲ 처음에는 이런 척박한 땅이지만



당신의 노력이 목장을 바꾸어 나간다 ▶

소년이 소녀를 만난 이유

새롭게 추가된 주인공은 어느 이름도 없는 머나먼 섬에 있는 목장집의 딸. 지금까지 시리즈의 주인공이었던 소년과 비슷한 또래의 여자아이로서 도시에 있는 학교에 진학할 예정이었으나 아버지의 갑작스런 타계로 인하여 아버지가 경영하던 목장을 그대로 이어받기로 결심한다. 하지만 그녀는 목장이 뭐하는 곳인지도 몰랐으니…. 그리하여 그녀는 '목장 마스터 소년'이라 불리우는 남자 주인공에게 도움을 요청하여 함께 목장을 꾸려나가기 시작한다. 이야기는 결국 같지만 어느 주인공을 선택하느냐에 따라 이야기를 진행하는 시점이 달라지는 것이 또 하나의 재미이다.



▲ 지금까지의 작품에 쭉 등장하는 주인공. 디폴트 네임(가장 처음에 결정되어 있는 이름)은 피트



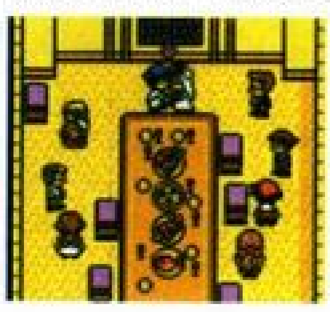
▲ 목장이야기 GB 3의 진정한 주인공이라고도 할 수 있는 여자 주인공. 디폴트 네임은 사라

대폭 추가된 새로운 요소들

신요소의 추가면에서 있어서 기존 작품들과 격을 달리하는 목장이야기 GB 3. "처음부터 제대로 된 목장이 있다니 반칙이잖아!"라는 사람들도 있겠지만 이것 역시 신요소라 생각하고 눈감아 주자. N64나 PS에 등장했던 것들도 있고 GB 3만의 오리지널 시스템도 있으므로 목장이야기의 팬들에게는 친숙하게, 처음 접하는 사람들에게는 신선한 느낌으로 다가올 수 있을 것이다.

결혼 시스템의 추가

드디어 GB에서도 살림을 차리는 것이 가능해졌다. 게다가 주인공들끼리의 결혼도 가능하다고 하니 농경 중의 연애 이벤트도 충실할 것으로 기대된다. 하지만 문제는 다른 여자아이도 등장한다는 것인데 다른 여성 캐릭터(여성 캐릭터가 주인공일 경우 남성 캐릭터)와 결혼하게 되면 결혼 후의 목장의 향방은 어떻게 될지도 관심있는 부분이다.



◀ 귀여운 캐릭터들의 이러한 연출도 나름대로 새롭다

애완동물의 추가

말, 소, 닭 등의 가축은 사육용이지만 애완동물은 상업적인 목적으로 기르는 것이 아니다(당연하다). 목장이야기 GB 2에서는 고양이와 개의 두 종류가 전부였지만 이번에는 전부 8종류의 동물을 기를 수가 있다. 돼지가 애완동물로 등장하는 것은 시리즈 사상 처음이다.



실제로는 고양이와 개가 3종류씩 있다. 약간은 부족한 느낌 ▶

중점 재배(사육)의 존재

목장이야기에서는 당연히 가축의 사육과 농작물의 재배를 혼자서 해내야 한다. 하지만 이번 작품에서는 주인공이 두 명이기 때문에 일을 분담하는 것이 가능하다. 따라서 사육과 재배, 둘 중 하나를 다른 주인공에게 맡기고 자신은 나머지 하나에 전력할 수가 있다. 이것은 게임을 좀더 쉽게 할 수 있는 요소가 됨과 동시에 어느 하나만의 재미를 맛 볼 수 있는 기회이기도 하다. 이전부터 어느 하나의 업무가 부담이 되었던 사람들에게는 강력 추천이지만 그렇지 않은 사람은…간단하다. 파트너에게 의존하지 않으면 된다.

・주인공이 남자인 경우



여주인공이 가축 사육에 관련된 서포트를 담당한다. 먹이를 주거나 생산물의 수확 등을 맡아주는데 우유나 치즈, 버터 등의 가공은 주인공이 직접 해야 한다. 여성을 주인공으로 선택했을 때보다 도와주는 폭은 적은 편이다.

・주인공이 여자인 경우



남주인공이 경지(땅을 일구는 것을 말한다)에서부터 씨뿌리기, 물주기, 추수까지 전부 자동으로 도와준다. 재배에 관하여 여주인공이 할 일은 단지 아침에 어떤 일을 하라고 지시를 내리는 것이 전부. 난이도가 크게 낮아진다.



GB에서 한판 뜨자!

록맨 X 사이버미션



제작사	캡콤
장르	액션
발매일	8월 예정
발매가	3,980엔

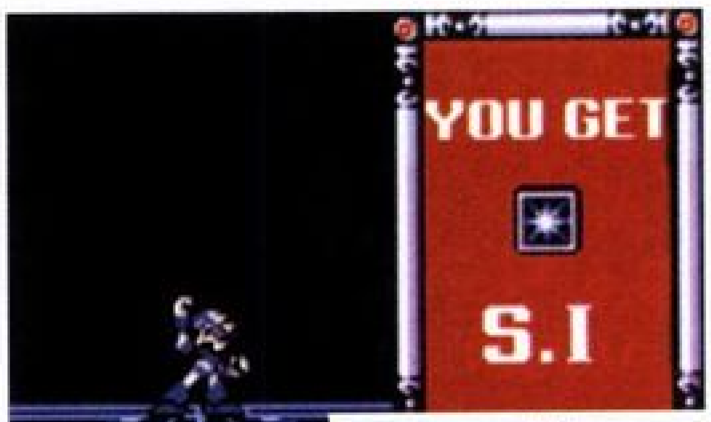
캡콤의 횡스크롤 게임 중에서 가장 많은 시리즈 작품을 보유하고 있는 록맨 시리즈. 그 외전 격으로 등장하여 폭발적인 인기를 누렸던 것이 록맨X이고 다시 GB로 등장하는 작품이 바로 「록맨X 사이버미션」이다. 「록맨X」와 「록맨X2」를 믹스한 게임이지만 새로운 등장인물들도 준비되어 있다. X팬들에게는 엄청나게 기쁜 작품이 될 듯.

록맨 시리즈의 특징은 다채로운 액션, 보스를 쓰러트려서 새로운 무기를 얻어 파워업하는 주인공, 그리고 X만의 특징인 강화 파츠로 인한 파워업 등이 있다. 록맨X 사이버미션에서는 이러한 특징들을 빠짐없이 반영하고 있으면서 그래픽 면에서도 충실한 화면을 보여주고 있다.

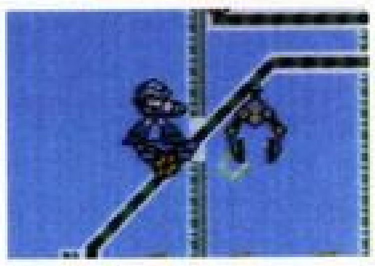
사이버미션의 매력을 듬뿍 느끼자!

GB판에서 등장하는 보스 캐릭터들은「록맨X」와「록맨X 2」의 캐릭터들이 반반씩 등장한다. 따라서 엑스가 얻을 수 있는 특수 무기들도 반반씩 얻게 된다. 기본적으로 SFC판의 어레인지이기 때문에 보스의 행동패턴이나 특수 무기의 효과들을 이미 알고 있는 것들이라 생각된다.

또한 엑스의 탈 것이자 강력한 무기로 한 몫했던 라이트 아머도 그대로 등장하며 강화 파츠 역시 찾기 어려운 요상한 곳에 숨겨져 있는 경우가 대부분이다. 어디를 보아도 록맨X의 느낌 그대로. 게다가 휴대용 게임기라는 환경도 고려하여 세이브 포인트를 지나가면 자동으로 세이브가 된다. 발매일이 빨리 오기를 바랄 뿐이다.



▲ 불만이 있는 사람은 하지 마라. 본인만 손해라는 것을 느끼게 될 것이다



▲ X시리즈 대대로의 트랩과 자코 캐릭터도 충실히 등장한다



◀ 아이시 펭기고, 스톰 이글리드, 플레임 스타거 등의 팬들에 친숙한 얼굴들이 보인다



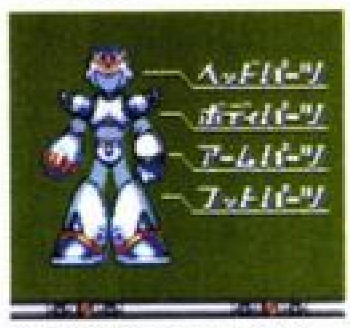
▶ 이것은 록맨X의 아머 알마지의 무기



▲ 대시에 강력한 암펀치, 잊지는 않았겠지?



▲ 서브 탱크도 그대로 존재



▲ 파츠는 역시 4종류. 숨겨진 곳을 찾는 재미도 쏠쏠하다



▲ 오토 세이브다. 건전지가 없어도 안심하고 갈아끼울 수 있다

사이버미션을 해내야 하는 자들와 저지하는 자들

엑스



변함없는 주인공. 콤비인 제로는 아쉽게도 엔트리에 없다. 원작의 록맨과는 달리 쿨한 이미지로 인기를 얻은 캐릭터이다.

미디



컴퓨터에 관한 능력은 타의 추종을 불허하는 레프리로이드. 엑스의 서포트를 충실히 맡아주고 있다

자인



엑스의 적으로 등장하는 섀도우 헌터. 전용 대검을 자유자재로 다루는 특수전투용 레프리로이드이다

기멜



자인과 콤비로 등장하여 엑스를 방해하는 섀도우 헌터. 뛰어난 두뇌회로와 악독한 감정회로를 지니고 있다

테크노



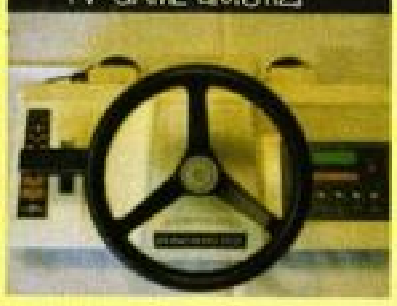
자인과 기멜을 서포트하고 있는 해킹의 귀재. 마더 컴퓨터의 과거 로그를 조작한 장본인이다. 이번 작품의 원흉?

닌텐도 게임의 역사

1977년 6월 1일
7월 8일 TV-GAME「6」「15」



1978년 6월 30일
TV-GAME「레이싱112」



1979년 4월 23일
TV-GAME「벽돌깨기」



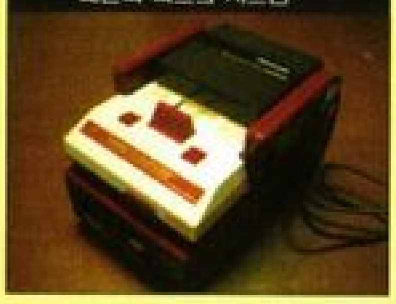
1980년 5월 게임 워치



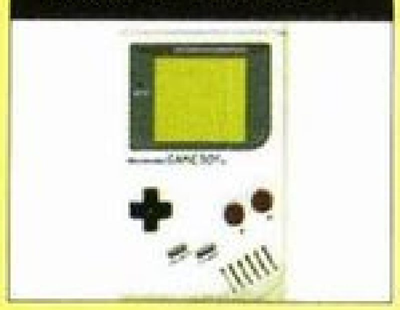
1983년 7월 15일 패밀리 컴퓨터



1986년 1월 21일
패밀리 디스크 시스템



1989년 4월 21일 게임보이



1990년 11월 21일 슈퍼 패미콤



1995년 4월 23일 사테라뷰



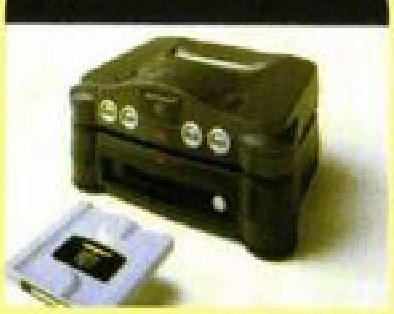
1995년 7월 21일 버철 보이



1996년 6월 23일 닌텐도 64



1999년 12월 12일 64DD



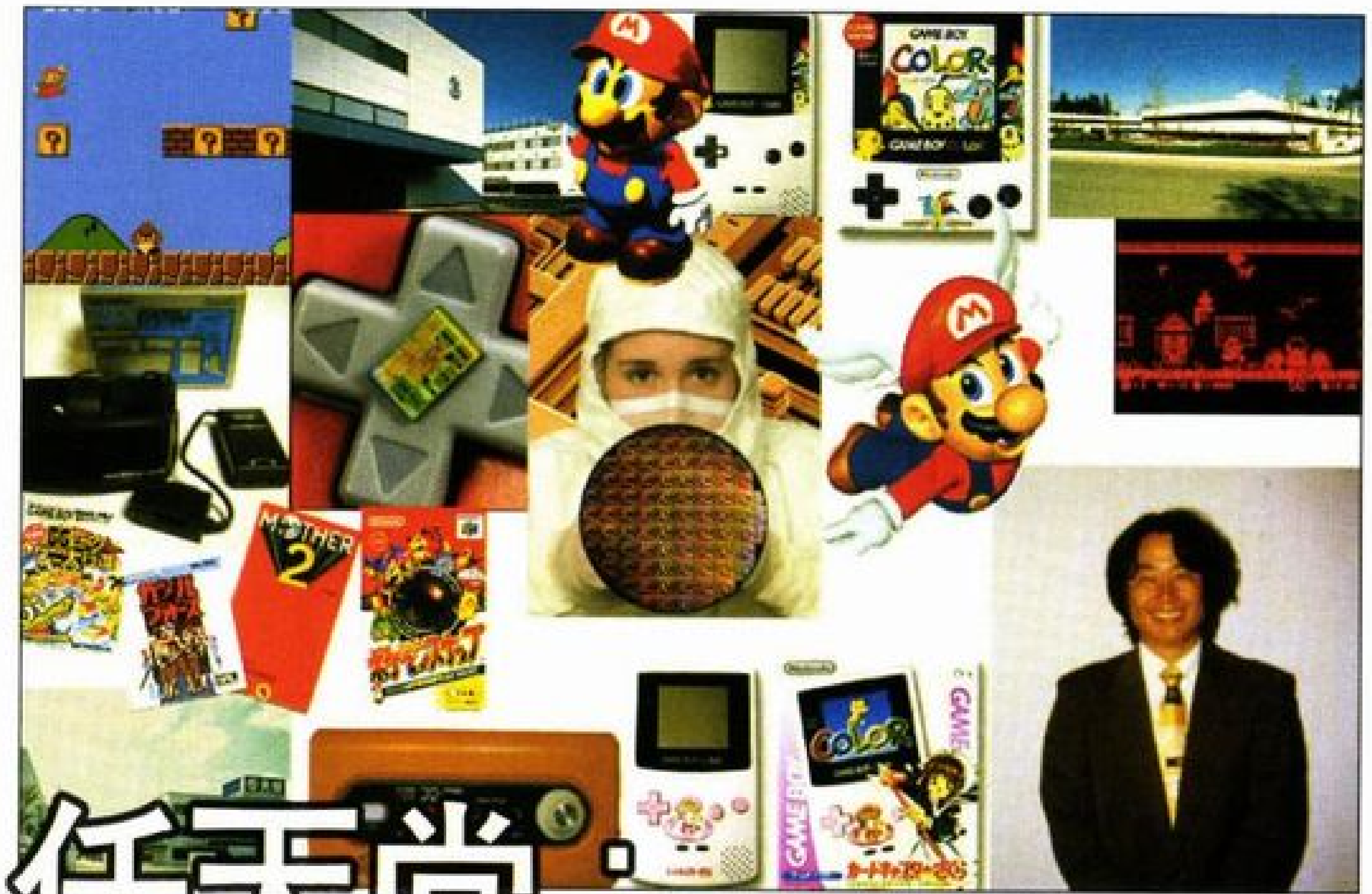
2000년 겨울 게임보이 어드밴스



2001년 예정 돌핀(스타큐브)



8월. 그들을 주목하라!



任天堂 : Death & Rebirth

닌텐도와 그 일당들. 그들만의 게임 쇼인 '스페이스 월드 2000'이 8월 25일부터 3일간 개최된다. 무엇보다 기대되는 것은 '게임보이 어드벤스(이하 GBA)'를 비롯해 닌텐도의 차세대 머신 '돌핀'까지 공개가 된다는 것이다. 하지만 최근 국내의 게이머들 사이에서 닌텐도를 바라보는 시각이 대체적으로 긍정적이지 못한 것이 현실이다. 때문에 이 글을 통하여 닌텐도를 바라보는 비관적인 시각의 탈피와 다가올 스페이스 월드 2000을 주목해 주었으면 하는 것이 필자의 바램이다.

글 : 후시기 푸린

• 게임워치



가정용 게임기는 70년대 후반에 처음 등장했지만 초기에는 본체에 소프트가 내장된 것이 주류였다. 닌텐도 또한 마찬가지로 'TV-GAME15'라는 이름의 게임기를 발매한 적도 있다. 그러나 뭐니뭐니해도 가장 대중성이 있는 가정용 게임기는 게임워치부터라고 할 수 있다. 1980년도에 오락실에서 남코의 「팩맨」이 큰 인기를 끌고 있을 때 학교에서는 수업 중에 즐기는 학생들 때문에 골치였던 게임기이기도 했다. 이 분야에는 수많은 회사들이 도전하였지만 신선한 아이디어의 「동키콩」이나 「젤다」 등으로 많은 사랑을 받은 닌텐도 진영으로 대세는 기울어 있었다. 닌텐도의 게임워치 판매실적을 살펴보면 발매 2년간 일본내 1,300만대(해외 수출을 포함하면 2,600만대)의 매상을 올렸다. 이것은 당시 완구 업계에서 놀라운 매상고였으며 닌텐도라는 조그마한 회사가 이런 실적을 올린 것도 화제였다.

특히 게임워치라는 게임기는 게임보이, 버추얼보이의 아버지 '요코이 쿤페이' 씨가 개발하였는데 닌텐도의 직원 1명과 함께 게임을 만든 것이 바로 동키콩이라는 게임이고, 그 닌텐도의 한 직원은 마리오, 젤다, 동키콩의 아버지 '미야모토 시게루'라고 전해지고 있다.



• 패밀리의 발매

1983년 7월, 닌텐도는 일본 비디오 게임 업계에 지대한 영향을 미치게 되는 패밀리 컴퓨터(이하 FC)를 발매한다. 특히 FC는 가격대성능비가 탁월하였으며 소프트웨어를 교체할 수 있다는 메리트가 있었고 당시의 아케이드 게임을 집에서 즐길 수 있다는 장점이 있었다.

또한 스퀘어, 에닉스와 같은 다수의 서드파티 참여와 제2의 아타리 쇼크를 우려한 닌텐도의 신중한 경영을 토대로 상당한 성과를 올린다(여기서 아타리 쇼크란, 미국의 유명 게임기 아타리 2600이 무분별하게 소프트의 라이센스를 내주어 저질소프트의 난립과 일부 유명게임들만 팔리는 현상을 야기, 순식간에 미국 컨슈머 업계가 붕괴된 것을 말한다). 이때에 닌텐도의 수익은 미국의 비행기 회사 보잉사보다 높았다고 한다.

특히 86년도에는 패밀리 디스크 시스템의 등장으로 게임기의 네트워크화를 꿈꾸는 닌텐도의 야심찬 계획이 진행되었으며, 특히 같은 해 발매된 「드래곤 퀘스트」와 패밀리 디스크 시스템과 동시 발매된 「젤다의 전설」로 이후의 컨슈머 업계에서의 RPG라는 게임의 기반을 다지게 된다(당시에는 둘 중 어떤 것이 진짜 RPG냐는 논쟁도 심했다고 한다).

• 전설이 되고 있는 게임보이

1989년에는 현재 전세계적으로 1억대의 판매고를 올리고 있는 전설의 게임보이가 발매된다. 발매되면서부터 상당한 페이스로 팔리던 게임보이는, 인기가 시들었다 싶을 때 종종 등장하는 킬러 소프트와 하드웨어의 업그레이드로 인기를 회복하면서 현재 1억대라는 어마어마한 판매량에 도달한 것이다. 특히 최근 닌텐도 64의 부진을 틈타 어느새 닌텐도의 반(半)주력기종이 되어버린 행운의 하드이기도 하다. 97년부터 「포켓몬스터」의 붐을 타고 지금까지 순항중이며 올해 말에 '걸어다니는 닌텐도 64' 게임보이 어드밴스가 발매될 예정이다. 특히 게임보이 어드밴스에서는 네트워크 기능이 포함되며, 교육용 하드웨어로도 쓰일 예정이다.

• 슈퍼패미컴의 등장

88년 NEC의 PC엔진의 발매로 인하여 컨슈머 시장에는 16비트 하드의 시대가 열렸다. 같은 해 세가의 메가드라이브(이하MD)가 발매되었고 FC의 상위기종인 슈퍼패미컴(이하 SFC)은 89년에 발매예정이었으나 닌텐도답게(?) 90년으로 미루어져서 발매가 되었다. SFC는 종합적으로 볼 때 당시의 16비트 기기 중 최고의 성능을 자랑하고 있었던데다가 많은 수의 소프트를 동반하여 2년 전에 발매된 MD와의 경쟁에서 단숨에 우위에 서게 된다.

특히 막강한 서드파티의 활약에 힘입어 당시 아케이드의 초대작「스트리트 파이터 2」와 유명 RPG들이 SFC로 속속 발매되면서 엄청난 호응을 얻어 1,600만대 판매라는 초유의 기록을 보유하게 된다(물론 지금은 PS가 압도적으로 능가하고 있지만, 당시의 게임시장을 봐서는 놀랄 일이었다). 사실 SFC로도 많은 시도가 이루어져서 '바코드 게임기'나 위성 수신게임기 '사테라뷰' 등이 주변기기로 등장했었으며, 메가 CD처럼 CD-ROM을 장착하려 했으나 시장성을 고려하여 단념했다(이 CD-ROM이 소니와 함께 플레이스테이션이라는 프로젝트 네임으로 기획중이었다가 무슨 이유인지 하루만에 닌텐도가 배신했다고 한다).

어쨌든 SFC로 인하여 닌텐도는 게임계의 왕자로 군림하게 된다.

• 우주에서 새로운 게임이 내려온다! 사테라뷰

지난호에서도 잠깐 소개가 나갔지만 위성 데이터 수신 시스템 사테라뷰가 2000년 6월 30일 방송을 종료하였다. 상당히 신선했던 서비스들의 종류로 게임부분에는 「BS젤다의 전설-고대의 석반」, 「BS화이어 엠블렘-아카네이아 전기」 등 인기 시리즈의 외전격 작품들이 주류였으며 디지털 음성대응으로 즐길 수 있는 「사운드 링」이라든지 수신게임의 하이 스코어로 전국의 플레이어들과 순위 경쟁을 유도하는 서비스도 했었다. 뿐만 아니라 「더비스탈리온 '96」이나 「이토이 시게사토의 배스 낚시 NO. 1」등의 게임은 사테라뷰를 이용하여 새로운 데이터를 받아서 게임을 좀 더 재미있게 즐길 수 있도록 하였으며 서드파티들의 게임들을 체험판 형식으로 수신해서 플레이할 수 있는 기회도 제공되었다.

• 닌텐도의 새로운 도전! 닌텐도 64

과거의 명작들을 닌텐도 64만의 게임으로 만들어 엄청난 라인업을 공개했던 초반 닌텐도 64의 시장은 그야말로 환상적인 판매고를 기록했다. 하지만 전문가들은 서드파티의 부재(물론 그에 따른 소프트 부재)와 이미 시장을 주도하고 있는 PS, SS의 모습, 그리고 닌텐도의 독불장군 같은 행동을 바탕으로 닌텐도 64의 비관적인 미래를 예상하였다. 결국 이것들은 전부 사실로 바뀌어가고 있었고 닌텐도는 SFC때의 명성을 잃는 듯 했다. 그러나 닌텐도가 현재 게임 관련 기업 중 최고의 수익을 얻고 있으며 상당히 안정적인 상태라고 하면 과연 몇 사람이나 믿을지가 의문이다. 사실 현재의 닌텐도는 상당히 낙관적인 상황이다. 물론 97년도에는 상당히 고전을 했지만, 포켓몬을 통한 7조원 이상의 수익과 더불어 GB의 출하량 1억대 돌파, 그리고 닌텐도 64로 내놓는 소프트가 대부분 밀리언셀러를 기록한다는 점에서 현재 닌텐도의 분위기를 어느 정도 생각해 볼 수 있다. 물론 하드웨어가 많이 팔리지 않았다는데서 기업의 이미지에는 타격을 받았을 것이다. 그렇다고 닌텐도 64가 사양길로 접어들었다고 단정지을 수 없는 상황이니 닌텐도 64의 승패여부는 여러분들이 판단하시길….

닌텐도 64 부진 이유

닌텐도가 일본 컨슈머 업계에 커다란 영향을 미쳤다는 것은 누구나 인정할 수 있는 사실이다. 하지만 닌텐도의 소프트 매체와 서드파티에 대한 황소같은 고집은 그 누구도 말리지 못하였으며 게다가 닌텐도 64를 뒤늦게, 그것도 상당히 좋지 않은 시기에 발매하기에 이른다. 닌텐도 64는 굉장히 매력적인 하드웨어다. 그러나 결과적으로 국내에서는 별 호응을 얻지 못했다. 또, 일본보다 해외에서 잘 팔린다는 것이 닌텐도로서는 상당히 뼈아픈 사실이었다. 그렇다면 과연 일본에서 왜 부진했는지 알아보자.


▲ 1996년 6월 23일 슈퍼마리오 64 발매

첫 번째, N64가 발매되고 6개월간 소프트가 5개밖에 발매되지 않았다. 동시발매 타이틀인 「슈퍼마리오 64」를 전부 클리어한 사람들은 9월에 「웨이브 레이스 64」, 12월에는 「마리오카트 64」 등 3개월에 1번 꼴로 소프트를 구입하는 상황에 이르게 된다(물론 선택의 여지도 없었다). 오히려 이때까지 SFC소프트 발매가 한창이었기에 닌텐도로서도 상당히 심각한 상황이었다. 과거에서의 이러한 예를 찾아본다면 바로 소니의 '베타맥스'와 비슷한 상황이었다. 바로 소프트의 부재, 비디오 시장에서 규격이 틀린 VHS와 베타맥스의 대결은 결국 대여점에서 많은 비디오를 빌려 볼 수 있는 메리트를 가진 VHS가 호환성보다는 녹화기능이 뛰어난 베타맥스에게 압승을 거두었다. 결국 소니는 패배의 원인을 소프트라고 분석하고 이때부터 워크맨을 만들더라도 소니의 규격에 맞추어 테이프를 각 발매원들에게 발매하도록 하고, 영화에서도 콜롬비아 배급사를 인수하는 등 호환 소프트들을 늘릴 수 있도록 해왔다. 이 방침은 현재 PS에도 그 영향을 미쳤다(PS의 소프트 개수를 보면 알 수 있다).



▲1996년 9월 27일 웨이브 레이스 64 발매(사진은 97년에 발매한 진동버전)

결국 N64의 문제는 N64와 호환되는 소프트 메이커의 부재라는 말이 되는데, N64에 서드파티들이 참여를 꺼린 이유가 몇 가지 있었다. 롬 카트릿지 방식으로 CD보다 생산단가가 비싼 점, 닌텐도 64의 어려운 게임 개발 환경, 그리고 이미 자리를 잡아가고 있던 차세대기(PS, SS)의 닌텐도 64보다 큰 시장성, 닌텐도의 서드파티에 대한 심한 규제, 이러한 상황들이 복합적으로 다가와 결국 N64의 초기시장은 닌텐도의 게임을 좋아하는 고정팬 위주로 진행되게 된다.



▲ 1996년 12월 14일 마리오카트 64 발매

두 번째 이유로는 상대적으로 비싼 소프트웨어 가격을 들 수 있다. 먼저 CD매체보다 생산단가가 높은 롬 카트릿지(순수 반도체를 이용하기 때문에 비싸다)를 사용함으로서 초기 N64의 소프트 가격은 9,800엔(당시 PS, SS소프트의 가격은 평균 5,800엔). 소프트 3개를 사면 지금의 DC를 살 수 있는 수준이며 PS의 여러 한정판들을 구입할 수 있는 돈이다. 게다가 서드파티들이 상당히 싫어했던 것 중 하나가 FC시절부터 무조건 닌텐도의 공장에서 모든 FC용 소프트를 생산하도록 규제를 해놓아서 닌텐도는 여러가지로 이득을 보고 있었다. 어쨌든 비싼 가격으로 인한 피해는 소비자와 서드파티에게 올 수밖에 없었다. 롬 카트릿지라는 것은 로딩이 거의 느껴지지 않은 데서 상당한 메리트가 있었지만 저용량으로 인하여 화려한 CG를 보기 힘들다는 것과 비싼 가격 때문에 대체적으로 멀리 할 수밖에 없었다. 최근에는 닌텐도가 생산단가를 엄청나게 인하하여 PS소프트들보다 가격이 같거나 오히려 싼 경우가 있지만 국내에서는 사정상(?) 별 소용이 없다. 그리고 일본에서도

소프트의 선택의 폭이 좁은 N64의 뒤늦은 저가격 정책에 새삼 매력을 느끼기는 힘들었다.

국내 게이머들의 닌텐도에 대한 인식

❶ 닌텐도는 GB와 포켓몬으로 먹고산다?

물론 닌텐도의 GB가 전세계 출하대수가 1억대를 돌파하고 있고 포켓몬스터 관련 상품으로 7조원이상의 수익을 거둔 것도 사실이다. 그러나 현재 닌텐도의 주력 상품은 N64(물론 최근에 GB도 많이 신경쓰지만)이고, 그들이 닌텐도로 내놓는 소프트들은 대부분 밀리언셀러를 기록하고 있다. N64와 비슷한 판매량을 보이고 있는 세가 새턴과 비교해볼 때 새턴은 단 한 개의 밀리언셀러가 존재하고 있는 데에 반면 닌텐도는 다수의 소프트들이 존재한다. 즉, 당시의 세가와 지금 닌텐도의 사정은 하늘과 땅 차이라는 것이다.

❷ 닌텐도의 게임들은 아이들 취향이다?

이것은 어느 정도 신빙성이 있는 이야기이다. N64가 다른 게임기에 비해 색상수가 적고 폴리곤이 부드러워 대부분의 N64용 게임들이 아기자기함과 귀염성을 가진 게임들이 주류였다. 다만, 하드 성능을 가장 효율적으로 활용하기 위하여 그렇게 표현했던 것이었지 의도적으로 아이들을 노리고 유아틱하게 만든다는 것은 아니다. 실제로 게임 내적인 면을 살펴보면 아이들이 즐기기에도 어른들이 즐기기에도 부담이 없는 게임들이 상당히 많다. 최근 캡콤의 발표처럼 'N64에는 매니악한 유저가 많기 때문에 바이오 해저드 제로를 N64로 제작중이다'라는 상반되는 발언도 있지만, 물론 이런 것들은 중요하지 않다. 아이들이나 어른들이 부담없이 함께 즐길 만한 게임은, N64에는 그러한 게임이 많다는 것이 중요한 것이다.



▲ N64게임들이 전부 유아틱한 것이 아니다. 사진은 곧 발매될 바이오해저드 제로



▲ 악마성 드라큘라 묵시록은 과연 아이들 취향인지…

개성있는 소프트 메이커 닌텐도

닌텐도의 게임들을 하다보면 대부분 느끼는 것이 엄청난 아이디어를 바탕으로 만들어진다는 것을 알 수 있다. 특히 닌텐도의 미야모토 시게루라는 존재는 대단한 인물로 평가받고 있는데 그의 게임들을 살펴보면 상당한 변수들이 존재한다. 유저들이 원하는 것을 상당히 깊숙히 숨겨놓은 듯하면서 폭넓은 시야로 바라보면 의외로 가까이 있다는 것을…. 그가 만들어낸 마리오나 젤다의 세계에서는 그 매력으로 하여금 플레이어들을 꼼짝 못하게 사로 잡아놓곤 한다. 그것이 닌텐도 게임의 매력이자, 또 많은 이들을 팬으로 잡아놓고 있는 이유중 하나이다. 특히 N64의 패드는 미야모토 시게루가 디자인한 것으로 생긴 것도 특이하지만, 굉장한 조작감을 자랑하기에 좀 더 말끔한 게임을 즐길 수 있지 않나 싶다(패드 자체가 아이디어이다).

액션 RPG의 틀을 잡았다고 하는 젤다의 전설, 시뮬레이션 RPG의 틀을 잡았다고 하는 파이어 엠블렘 등 닌텐도가 어떤 특정 장르의 시초격인 게임을 개발한 적도 있었다. 특히 「젤다의 전설」의 경우 64판에서는 모든 요소들이 업그레이드되어 현존하는 최고의 액션 RPG라는 찬사를 받기까지 한다. 여담이지만, 파이어 엠블렘 64는 현재 개발중이라고 하는데 개발사인 인텔리전트 시스템에서 파이어 엠블렘의 아버지 카가 쇼우죠가 퇴사하고 아스키로 옮겨 파이어 엠블렘의 후속격인 「엠블렘 사가」를 제작 중이어서 상당한 차질을 빚고 있다고 한다.



▲ 액션 RPG의 틀을 잡은 게임 '젤다의 전설'. 사진은 기념비적인 그 첫 번째 작품

N64에서 가장 개성있는 소프트를 꼽는다면 단연 「포켓몬 스타디움」을 꼽을 수 있겠다. 자신이 GB용 포켓몬스터를 플레이하면서 얻은 몬스터들을 N64로 옮겨서 3D로 표현된 몬스터를 볼때면 대부분 온몸에 전율을 느낄 수 있을 것이다. N64만의 자랑인 'GB와의 연동'으로 게임을 보다 폭넓게 즐길 수 있게 된 것이다. 포켓몬 리그에 내보낼 몬스터를 구하기 위해서 게이머는 밖에서 GB로 포켓몬을 모으고 집에서는 자신이 모은 몬스터로 N64에서 대전을 펼친다는 것. 이것 자체가 상당한 매력인 것이다. 닌텐도가 결국 유저들을 실내외 구분 없이 한 게임에 집착할 수 있도록 도와준 것이었다. 닌텐도의 뛰어난 프로그래밍 능력을 과시한 작품이기도 한 포켓몬스타디움은 현재 속편까지 발매된 상태이고, 12월에는 N64용 포켓몬스타디움 금은이 출시될 예정이어서 다시 한번 포켓몬 열풍을 불러일으킬 준비를 하고 있다.



▲ 실내외의 구분이 없는 게임 '포켓몬스타디움'

팬 서비스, 실험정신

닌텐도가 고정팬들을 지키기 위한 노력은 남다르다. 과거의 명작들을 닌텐도 64만의 게임으로 대거 발매를 하고 있고 또한 게임 외적으로도 많은 팬 관리를 하고 있다. 무엇보다 실험적인 도전으로 그 분야의 고정팬들을 항상 확보하고 있는 것은 닌텐도만의 힘이다. 그들의 고정팬들로 지금의 N64가 유지되고 있다고 해도 과언이 아닌데…. 여기서 닌텐도의 실험정신과 팬서비스에 대해서 알아보겠다.

·늙은 하드는 죽지 않았다



▲ 이것이 닌텐도 파워의 게임을 다운 받는 기계

닌텐도의 팬서비스와 실험정신이 절묘하게 맞물린 신개념의 서비스 시스템 '닌텐도 파워(=NP)'. 일본의 편의점 로손에서 GB나 SFC의 명작들을 쓰기가 가능한 카트릿지에 백업하여 게임 소프트웨어로 사용할 수 있는 것을 말한다. 즉, 공팩에 게임을 다운 받는 것이다. 원래는 SFC만을 서비스했지만, 그 반응이 좋아서 지금은 GB용 게임도 서비스하고 있으며 닌텐도 파워의 활성화를 위해서, 그리고 닌텐도의 생산단가를 줄이기 위해서 닌텐도 파워 전용게임도 등장하고 있다. 무엇보다 과거에 7,000엔 내지 비싸게는 10,000엔 이상의 고가격이던 게임들을 1,000~2,000엔이라는 상당히 저렴한 가격에 즐길 수 있다는 것과, 지금은 구하기도 힘든 게임들을 손쉽게 구할 수 있는 것이 상당한 장점이다. 또한 닌텐도의 입장에서는 이미 주력상품이 아닌 게임을 패키지로 발매하지 않고도 다시 판매를 하기 때문에 서로 좋은 일이라고 할 수 있다. 또 팬서비스적인 차원으로 닌텐도의 간판 SRPG인 파이어 엠블렘 시리즈를 1999년 9월 1일 N64가 아닌 SFC로 발매, 커다란 사랑을 받고 있다. 이는 SFC 유저들을 위한 커다란 배려라고 할 수 있다. 일본의 많은 게이머들이 먼지가 쌓였던 SFC의 먼지를 훌훌 털어내고 모처럼만에 파이어 엠블렘의 세계에 빠져드는 시간을 갖게 만들었던 것이다. 세가의 경우, DC 발매 후 SS에 너무 무심해서 많은 팬들의 비난을 받은 바 있다. 솔직히 닌텐도의 이러한 행동을 이해 못하는 사람들도 있겠으나 이러한 닌텐도의 행동이야말로 닌텐도가 꾸준하게 고정팬을 보유하고 있는 이유이기도 하다. 물론 SFC 뿐만 아니라 최근에는 패밀리 디스크 시스템의 소프트들도 지정 업소에서 판매하고 있다.



▲ 「파이어 엠블렘 트라키아776」은 9월 1일 NP전용 소프트로 발매했지만, 2000년 1월21일 롬 카드릿지로도 발매가 되었다



▲ 과거에 묻혀가던 패밀리 디스크 시스템의 소프트도 현재 닌텐도 본사, 지사에서 우편으로 서비스하고 있다

·실험적인 그들의 도전

N64에서는 컨슈머 업계 최초로 VRS(음성인식 시스템)대응 게임을 출시하게 된다. 제목은 「피카츄 겐키데츄」. 게임 내용은 마이크 컨트롤러를 이용, 피카츄와 대화하는 것으로서 98년 발매 당시 피카츄라는 엄청난 부가가치를 지닌 캐릭터를 이용하여 발매되었다. 물론 가격은 9,800엔으로 약간 비쌌지만, 게임 자체의 은근한 중독성으로 98년 연말에 젤다, 닌텐도 올스타, 마리오 파티와 함께 출시되어 한 달간 N64의 판매량이 30만대 이상 팔리는 계기를 만드는 데에 일조한 소프트이다. 현재까지 N64의 음성인식 대응게임은 「피카츄 겐키데츄」와 「전차로 GO! 64」. 이건 여담이지만 DC로 발매되어 호평을 받았던 시맨은 사실 N64로 발매될 예정이었다.



▲ VRS인터페이스와 피카츄 겐키데츄

게임에서의 필수조건은 인터랙티브(쌍방향)라고 할 수 있다. 바로 컴퓨터와 유저간의 필요한 대화와 비슷한 의미인데 쉽게 말하면 유저는 게임을 조작할 권리가 있는 것이고 그 권리를 행사하기 위하여 자신에게 걸맞는 인터페이스가 요구되는 것이다. 이를 위해서 등장한 것이 64DD. 물론 현재 64DD는 거의 실패로 돌아가고 있지만, 맨 먼저 기획된 의도대로 되었다면 정말로 엄청난 하드가 되었을지도 모른다. 먼저 눈에 띄는 기능은 인터넷(원래 이름은 랜드넷이다). DC와 마찬가지로 게임에 대한 업그레이드적인 요소를 다운 받을 수도 있다. 물론 아직까지 시행되고 있지는 않지만 「실황 파워풀 프로야구」에서 현재 선수들의 데이터를 받



▲ 화면은 랜드넷. 인터넷이라고 하면 이해하기 쉬울 것이다

아서 업데이트시킬 수도 있다. 현재 실시되고 있는 서비스는 「더비스탈리온 ONLINE」과 같은 게임을 인터넷에서 즐기면서 실제로 상금도 탈 수 있는 서비스를 포함하여 게임 개발자들이 공개하는 게임을 100% 즐길 수 있는 방법이 소개되고 있다. 부가적인 요소로 다양한 퀴즈도 준비되어있다고 한다.

무엇보다 64DD의 가장 큰 특징은 32MB의 쓰기 기능. 이렇게 쓰기가 가능하게 해둔 이유로 간단하게 예를 들어 설명하자면 64DD용 「심시티 64」로 자신이 만든 도로나 던전을 저장시켜 놓고, N64에는 마리오 카트64나 젤다64를 삽입시켜서 자신이 만든 도로에서 마리오 카트를, 자신이 만든 던전에서 젤다를 플레이 할 수 있는 것이다. 더 나아가 마리오 아티스트를 이용해서 폴리곤을 직접 만들고, 포켓카메라를 이용하여 자신의 얼굴을 합성시킨 다음에 페인트로 적절하게 조화를 시켜서 새로운 캐릭터를 만들게 된다. 이 캐릭터를 RPG에 등장시키는 것도 64DD에서는 가능하다. 다만 N64가 좀 더 좋은 판매실적을 올렸더라면 '이렇게 게임을 즐길 수 있는 날이 좀 더 빨라지지 않을까' 한다.



▲ 탤런트 스튜디오만 있다면, 가상공간에서 친구들 괴롭히기 또한 간단한 일



▲ 사테라뷰의 대표적인 게임 'BS젤다의 전설'

물론 닌텐도가 시도한 것은 이것뿐만이 아니다. 패밀리용 3D시스템이라든지, 위성방송 수신게임기 사테라뷰라든지, 휴대가 가능한 헤드마운트 게임기 버철보이 등 상당히 많이 있다. 물론 진동팩은 소니의 아날로그 스틱보다 좀 늦게 출시가 되었지만, 먼저 기획되어있던 상품이라고 알려져 있다. 그러나 위의 그 어떤 실험들보다 가장 거대했던 실험은 바로 화투제조 회사 닌텐도가 게임계에 발을 들여놓은 것이 가장 거대한 실험 정신이 아닌가하는 생각이 든다.

변화하는 닌텐도

• 서드파티 문제

위에서 닌텐도의 부진을 언급한 바와 같이 닌텐도의 서드파티 문제는 상당히 심각한 상황이다. 결국 그들의 입장에서는 변화가 불가피했고, 이제 그들이 많은 변화를 보여주기 시작하고 있다. 먼저, 최근 세컨드 파티들을 육성시키는 모습이 돋보인다. 세컨드 파티란 자본 관계가 전혀 없는 서드파티들과는 달리 자본 관계로 엮어져 있는 그런 관계로 이해하면 쉬울 것이다. 바로 최근에 합병회사나 자회사 설립에 관한 발표가 자주 이루어지고 있는데, 여기서 닌텐도가 서드파티 부재에 대한 만회를 하려는 것처럼 보이고 있다. 대표적인 닌텐도의 합병회사로는 모바일21(코나미), 초포(허드슨) 등이 있으며, 자회사로는 스퀘어에서 성검전설2를 제작한 스태프를 중심으로 세워진 브라우니 브라운이 있다. 또한 64DD의 인터넷 서비스를 위해서 닌텐도가 마리겉과 공동 설립한 랜드넷DD가 있다(물론, 랜드넷DD는 돌핀의 네트워크에 참여할 가능성이 크다). 두 번째 대책으로는 바로 외주제작인데, 닌텐도가 기획을 하고 개발은 다른 곳에서 하는 방식이다. 대표적인 예로 오우거배틀64(개발:퀘스트, 발매:닌텐도), 떠돌이 시렌2(개발:춘소프트, 발매:닌텐도), 마리오 골프, 테니스(개발:카멜롯, 발매:닌텐도)와 같은 경우가 있다. 그리고 닌텐도와 가장 친한 레어와 할 연구소가 버티고 있으며, 최근 돌핀에 관하여 코나미, 남코, 캡콤 등이 긍정적으로 참여를 검토해 보고 있다고 한다. 또 닌텐도의 얼굴인 미야모토 시게루는 최근에 인력 양성에 힘을 쏟고 있어서 닌텐도의 미래는 밝은 쪽으로 나아가고 있다.

브라우니 브라운



화면은 성검전설 2. 이 게임의 스태프들이 브라우니 브라운의 발기 멤버들이다. 주요멤버로는 대표이사 카메오카 신이치(성검전설 2, 3의 캐릭터 디자인), 이사 츠다 코토지(그래픽 디자이너)를 포함하여 아나사와 도모키(성검전설 3, 사가프론티어 프로그래머), 이노우에 노부유키(시나리오) 등으로 구성되어 있고, 현재 GBA용 커뮤니케이션 RPG 「매지컬 베케이션(가칭)」이라는 게임을 개발중이다.

• 차세대 머신과 그에 따른 소프트의 변화



▲ 이것이 바로 차세대 프로세서 'Gekko(月光)'. IBM의 최신 구리배선 기술을 이용하여, 보다 조밀하고 복잡한 CPU를 구성할 수 있게 해준다.

이미 거대 기업들이 참여의사를 밝힌 프로젝트 네임 돌핀. 닌텐도가 자사의 엄청난 이익을 가져다주었던 롬 카트릿지 공장을 포기하고 파나소닉의 DVD공장을 이용하게 된다. 또한 IBM의 최신 기술을 이용한 돌핀의 CPU 'Gekko'는 IBM의 차세대 주력 PC인 파워매킨토시 G4의 CPU로도 사용되어진다고 한다. 이밖에 자세한 사항들이 밝혀지지 않았지만, 지금까지 닌텐도의 과거를 돌이켜 볼 때 성능면에서는 아쉬울 것이 없으리라는 것이 필자의 추측이다. 무엇보다 닌텐도가 64DD를 이용하여 서비스를 하고있는 인터넷 기능이 조금 더 파워업이 되고 '게임보이 어드밴스(이하 GBA)'와 연동이 되면 많은 효과를 불러일으키리라 예상이 된다.

걸어 다니는 닌텐도 64 '게임보이 어드밴스'. GBA는 코나미와 닌텐도의 합병회사인 모바일21에서 기획하고 있는 하드웨어로 얼마 전 N64용 소프트 「요시 스토리」를 실행시켜본 결과 상당히 만족스러운 결과를 얻었다고 한다. 특히 휴대전화와 연동시킬 계획이라고 전해지는데…. 애초부터 돌핀과 연동되도록 개발되고 있는 GBA는 돌핀 자체로도 GBA의 게임을 즐길 수가 있다.



▲ 요시 스토리가 만약 95%이상의 이식률로 GBA에서 실행이 가능하다면 닌텐도의 기술력을 인정할 수 밖에 없다

그렇다면 애초에 GBA용 소프트와 돌핀용 소프트 자체가 연동되는 게임이 등장하였을 때 GBA의 게임을 즐기다가 새로운 요소들을 발견하면 집에 있는 돌핀에 저장시키는 것도 가능할지도….



▲ 닌텐도의 성인 브랜드 'GEMZI'가 처음 발매한 바이올런스 킬러(튜록2)

닌텐도가 최근에 성인용 게임을 개발한다고 발표한 바가 있다. 그들이 말하는 성인용 게임이란 야한 것이 아니라 폭력적인 게임을 개발한다는 것이었다. 그들이 폭력적인 게임을 개발한 것은 95년 「킬러 인스팅트」를 시작으로 지금의 「퍼펙트 다크(레어)」에 이르기까지 단 2작품밖에 되질 않는다. 물론 한때 튜록 2를 발매하기 위하여 마리겉에서 관리하는 GEMZI라는 성인용 게임 발매 브랜드를 설립한 적도 있었다. 또한 돌핀에서의 마리오는 미야모토 시게루가 말하길, 지금까지 밝고 귀여운 표정의 마리오 대신에 허무함과 고독한 모습을 띈 연륜(?)의 마리오를 만들 예정이라고 한다. 최근 닌텐도가 성인용 게임에 관심을 갖는 이유는 어린 시절 마리오를 즐겼던 사람들은 이미 20대 후반이 됐고, 팬 서비스가 충실한 닌텐도의 입장에서는 그들을 위해서 계속 서비스 해주겠다는 것이다. 또 무시하기에 너무 커져버린 성인 유저층을 공략하겠다는 취지인 것으로 나타났다.

그리고 돌핀으로 준비중인 마더의 아버지 이토이 시게사토와 미야모토 시게루의 공동으로 기획하는 게임이 있다. 지금까지 알려진 것이라고는 '커뮤니케이션 게임'이라는 것인데, 지금까지 느껴보지 못한 전혀 새로운 게임이라고 전해진다. 과연 게임계의 거물 2명이 자신만만하게 준비하는 이 작품은 도대체 무엇일까?

무엇보다 눈여겨볼 만한 사실은 돌핀에서의 쉬운 게임 개발툴이다. N64의 게임 개발툴은 정말 극악무도하다고 전해지고 있다. 너무 어려워서(게다가 노가다인 것 같다) 보통 PS게임을 만드는 것보다 2배 이상의 작업량을 요구한다고 한다. 그러나 닌텐도가 준비하는 돌핀의 개발툴은 굉장히 쉬울 것이라고 전해지고 있기 때문에 많은 서드파티들의 참여가 기대되고 있다.

마치며

닌텐도의 현재 상황은 과거의 명성에 비해 많이 뒤처진 느낌을 주는 것이 사실이다. 너무 과거에 집착했던 그들의 불찰이 주원인이었을 것이다. 그러나 이제 그들은 변해가고 있다. 그들의 마케팅적인 요소나 서드파티 유치에도 상당한 변화가 생기고 있는 것이다. 물론, 소프트에도 그 영향이 미쳐서 성인용 게임도 제작하려하는 것이 닌텐도의 현재 입장이다. 게다가 변화의 바람은 하드웨어에도 미쳐서 그 동안 고수해오던 롬매체를 과감하게 포기하는 등 이제 닌텐도는 새로운 모습으로 팬들에게 어필하려 한다. 무엇보다 이들이 닌텐도 64가 인기를 끌게 하려고 했던 진동팩, 64DD, 64GB팩, VRS 등 수많은 시도들과 그에 따라 겪은 시행착오들은 앞으로 발매될 차세대 머신에 대한 노하우로 작용할 것이다. 이번 스페이스월드 2000에서는 닌텐도가 변화하는 모습을 예상해볼 수 있을 것이며, 21세기 초반의 컨슈머 업계를 어느 정도 짐작해 볼 수 있을 것이다.

학생 어디가



저는 분명히 N64 담당자이며 이 코너 역시 N64 독자 코너이지만 여기에 편지를 보낼 수 있는 사람들은 N64에 한정되지 않습니다. 이 코너에 편지를 보낼 수 있는 조건은 다음과 같습니다.

α나는 N64를 가지고 있다
β나는 N64를 가지고 있지 않지만 편지는 보내고 싶다
γ나는 GB를 가지고 있다
δ나는 GB를 가지고 있지 않지만 편지는 보내고 싶다
ε나는 게임기가 있다
ζ나는 게임기가 없지만 편지는 보내고 싶다
η나는 매니아나 오타쿠가 아니다
ι나는 防塵의 맨이다
κ나는 사람이다
λ나는 슈기루이다

자, 위의 조건에 하나라도 해당하는 사람은 이곳에 편지를 보낼 수가 있습니다.
주저하지 마시고 엽서, 편지, E-mail을 띄우세요.
그럼 학생어디가 시작합니다.

주의 편지들은 담당자 임의대로 서식에 알맞도록 일부 수정되어 있으며 만인이 보기에 부적절한 내용이나 너무 긴 글은 생략하였음을 미리 밝힙니다.

임정현/E-mail

FF9 가 나왔나요?
그…그런일이. 지금은 돈도 없는데. 이것 참 낭패네요.
하지만 지금은 할 게 많으니까…뭐 나중에 구하죠. 알파도 다시 하고있고, UQ서드를 어서 해야하는데….
요즘은 게임기보단 책상에 붙어있는 경우가 많습니다. 뭐 그런다고 공부를 하는 건 아니지만 CD를 들으면서 일어사전과 옥편을 뒤적이며 시간을 보냅니다.
노래 해석한다는 소리죠.
새턴에 비해 플스CD는 음악이 나오는 경우가 적습니다. 새턴에는 심심찮게 들었었죠.
진 님이 담당하시는 기종은, N64. 전 플스유저. 그래도 편지를 실을 수 있는지….

언제나 제게 편지를 보내주시는 임정현 독자님.
언제나 감사하게 생각하고 있습니다. FF9야 이미 발매가 되었지요. 저도 재미있게 하고 있고 다른 많은 독자님들도 재미있게 즐기시고 있으리라 생각합니다. 이번 FF공략집은 필진들이 총력을 기울여 기대하셔도 좋을…아니 기대하셔야만 할 작품으로 만들고 있습니다.
책 발매를 즐겁게 기다리세요.
노래를 통하여 익히는 일본어 학습. 게다가 자발적. 매우 바람직한 태도라 하지 않을 수 없습니다. 저같은 경우에는 어린 시절 FF3을 하다가 말이 너무 많이 나오는데 속이 터져서 공부한 것이 계기가 되어서 어느덧 일어일문과로 진학했고 공부한지도 8년이 넘어가는군요. 자신이 좋아하는 것을 공부하는 것은 효율이 10배, 아니 100배는 더 좋습니다. 정진하세요. 응원하겠습니다.
플스CD 음악CD로 활용하기 테크닉은 아는 사람들 사이에서는 유명한 비기(랄 것도 없지만…)이죠. DDR 시리즈의 경우에는 'OST가 필요 없는 게임'으로 이름을 날렸죠. 그것도 서드에서 끊겨서 아쉽기는 하지만요.
하지만 요즈음은 컴을 이용하면 PS의 음악 파일들을 WAV나 MP3로 뽑을 수가 있으니 얼마나 좋은 세상입니까. 덕분에 OST를 구입할 수 없는 게임들은 이 비기로 음악을 듣고 있는 편이지요.
편지, 실을 수 있습니다. 여기는 제 홈 그라운드이고 여기에 편지를 보낼 수 있는 조건은 상단에 쓰여있기 때문입니다. 만일 하나도 일치하지 않는다면 싣지 않겠지만 말이죠.

김경민/E-mail

또 담당자가 바뀌었네요. '학생어디가'가 왠지 저주가 씌이지 않았나 싶네요….
암튼 임시직이란 생각마시구 열심히 코너 이끌어가 주세요.
요즘에 미니컴보이용 게임으로 잼있는 게임들이 속속들이 나오네요.
이제 사쿠라대전두 나오고 진여신전쟁, 무엇보다 젤다의 전설이 나오다니. 이야~~~.
여름방학때 열심히 알바해서 돈벌어서 미니컴보이 하나 장만하려 합니다.
미니컴보이 있는데…고장날대루 고장나버렸거든요. 그래서 하나 장만 할려구요.
암튼 안녕히계세요.

저주라니요…. 너무 하십니다.
아무리 담당자가 자주 바뀌는 난항을 겪었다고는 해도 이곳은 저의 노력이 담긴 곳입니다. 부디 저주라는 말은 하지 말아주세요.
각설하고, GB는 요즈음 GBC의 높은 표현 능력을 살린 수준 높은 작품들이 속속 등장하여 우리를 즐겁게 하고 있는 것이 사실입니다.
경민 독자가 꼽은 게임 말고도 지난 달 특보로 나간 「마작보완계획」이나 「하로보츠」도 상당한 수준의 게임이 될 것으로 기대하고 있습니다. 알바를 해서 GB를 사신다면 반드시 컬러로 구입하실 것을 추천합니다.
경민 독자가 열거한 게임들은 전부 컬러 '전용'이기 때문입니다.
그런데 저기 저 「사쿠라대전」이라는 게임. 잘못하면 사람 주머니 여럿 털겠더군요. 커밍순에 자세한 가격이 쓰여있지만 이것 한정판을 전부 모으려면 대략 PS2 두 대 값이 깨집니다.
어쩌면 지난달에 나간 극장 시스템을 꾸밀 수 있을지도 모르는 금액이지요. 전국의 한정판 매니아들은 그것 때문에 상당한 고민을 하고 있다던데….
이 소식을 접한 후로 저는 사쿠라대전을 좋아하지 않은 것을 정말 다행으로 여기고 있답니다.
김경민 독자는 과연 어떤 버전을 살 지 궁금하군요.
하루 빨리 원하는 게임기를 장만하시기를 바랍니다.

[redacted]



TO 정체불명의 한자님
반갑슴메다~반갑슴메다~.
안녕하세요 정체불명의 한자님. 썰렁하게 반갑슴메다를 불러봤습니다. 아~찜통 더위 때문에 비나 한번 더 왔으면 좋겠네요(비올 땐 해떠라! 하더니…).
사미님 8월호가 마지막이시더군요. 그래도…6년 뒤 서울(?)올라가 놀고 싶었는데~잉.
사미님! 좋은 직장 찾으셔서 열심히 하세에요!
좀 있으면 학기말 시험입니다. 수학 경시는…80점이구요…. 제가 공부보단 겜을 100000배는 더 좋아하거든요….
울 고양이 조금 못 지냅니다. 요상한 걸 먹어서 xxxx를 했거든요(쪼꼬만 배에서 5~6번 쯤 xxxx가 나와대니 불쌍해서…). 담에 스티커 사진 보내드릴게요. 음—얼음 보숭이(이뜻은 아이스크림. 아시죠? 남북 정상 뭐시기로 함 써봅니다)먹고 저도 배탈이….
참! 7월 1일 제 생일이었어요. 헤—.
쓸 내용은 많지만…20000 줄이지 않을께…앗! 돌 날아온다!
조기~스타 673-8812. 포트리스 yagamy2는 저고 1은 오빠니깐 만나면 아는 척 해주세용!
여름 감기 조심하시고 모기 조심하세요(요즘 모기 엄청아파요). 그럼 안농히 계세요!

2000년 7월 2일 란이가 목장하던 중 드림

저…정체불명의 한자는 조금 심하군요. KR독자님을 위하여 제 필명의 한자 읽는 법에 대한 완전 풀이를 해드리도록 하지요.

***防: 막을 방.** 阝부 4획으로 총 7획. protect의 의미. 파생단어로는 제방, 방비 등이 있다*
***塵: 티끌 진.** 土부 11획으로 총획수 14획. dust의 의미.*

이와 같습니다. 앞으로 '정체불명의 한자님' 이라는 표현은 쓰지 않겠죠? 의미는 보이는 그대로 티끌을 막는다는 의미입니다. 그런데 왜 이런 단어를 필명으로 썼느냐…하면 말이죠. 이것은 제가 쓰는 원고에 오점을 막겠다는 제 자신과의 약속의 의미로 사용한 것입니다. 제 본명인 방진이라는 이름 두 자를 써서 말이죠. 그런데도 제가 쓰는 원고에는 아직도 오점이 많이 보이니 아직 멀었다고 할까요.
공부보다 겜을 십만배 좋아하시는 것도 나쁘지는 않습니다만 말입니다. 그래도 공부는 필요해요. 저처럼 이렇게 게임을 즐기는 것을 일로 삼을 수 있는 사람이 되기 위해서는 공부를 하는 게 필요합니다. 그러니까 십만분에 일밖에 재미없는 공부라도 착실히 해 두시면 나중에 게임을 십만배 재미있게 할 수 있습니다. 꼭 참고하세요.
이야기를 바꾸어 저희 집 경관에 대해서 약간만 공개하면 집 바로 옆에 숲이 있습니다. 덕분에 여름이 되면 저희 집은 각종 풀벌레들로 난리가 아니죠. 모기 정도는 예사여서 모기 조심하려고 신경을 곤두세우면 노이로제로 죽고 말겁니다. 그런데 신기하게도 그들은 다른 벌레가 많으면 그다지 공격(?)을 가하지 않더군요. 그래서 그냥 참고 있습니다. 올 여름은 물파스 1개로 버틸 수 있을 듯 합니다(평년에는 2개 이상 사용합니다).
스타 아이디 알려주신 것은 감사합니다만 제가 요즈음은 배틀넷에 잘 안 들어가서 뵐일이 거의 없을 듯 하네요(포트리스는 아예 안 하는군요).
PS: 그래도 혹시나 가르쳐 드리면 제 스타 ID는 DOCTRIN입니다

정성진/E-mail

(내용 생략)

정성진 독자는 가끔씩 제게 「행운의 편지」속성의 편지를 보내주시지요. 일주일내로 보내지 않으면 뭔가 좋지 않은 일이 있다라던가 등등의 내용이 담긴…. 하지만 저는 성진 독자를 미워하지 않습니다. 안 보내거든요. 안 보내도 재앙이 온다던가 등등의 내용은 없더군요. 하지만 성진 독자의 제대로 된 편지를 받는 날은 과연 언제일까요? 담당자는 인내심이 강합니다. 성진 독자의 편지, 한 번 기다려보죠. 아마도 성진 독자는 제게 편지를 보내실 것 같은데요. 왜냐구요? 성진 독자는 제게 행운의 편지를 보낸(게다가 두 번이나)벌로 파워 점수 -1175점이라는 행운을 안았기 때문입니다(노파심에서 말씀드리지만 농담 아닙니다). 열심히 메꾸시길 바랍니다. 문제는 제가 성진 독자를 뽑느냐 안 뽑느냐인데…. 저는 더 이상 임시직이 아니라서 제 홈 그라운드에서는 제 마음입니다. 성진 독자의 사연이 담긴 편지 기다리겠습니다(아 이제 사연 쓸거리가 하나 생긴 셈인가요?)

정원석/E-mail

안녕하세요.
전 게임파워를 사랑하는 독자랍니다. 전 N64는 없고 GB가 있습니다. N64라, 잼있는 게임기 이져…. 저도 한때는 사려고 했으나 PS2를 사기로 마음이 바뀌었습니다. 대신 GB는 아주 재미있게 하고 있어요.
제가 제일 재미있게 한 게임은 젤다임다. 아는 형의 소개로 하게 되었는데 정말 후회가 되지 않는 겜이었습니다. 그 때 제가 본 공략집이 게임파워 부록이었던 것 같은 것을 보았는데 그 덕에 게임을 아주 쉽고 재미있게 했던 기억이 나네요. 그 때 처음으로 게임파워를 알게 되었습니다.
저 근데여 님(제가 한문을 잘 모르는 관계로 방?에여)께선 가장 잼있게 하신 게임이 무엇인가요? 요즘 저희 반에는 GB가 아주 인기랍니다. 자습시간, 쉬는시간, 점심시간, 수업시간까지도….
제 뒤에 있는 한XX와 조XX는 저와 제 짝의 등 바로 뒤에서 서로 같이 게임을 합니다. 요즘은 케이블을 사서 테트리스를 하거나 테니스 등을 합니다. 전혀 수업은 신경 쓰지 않고 말이죠. 선생님께 빼앗겨서 교무실까지도 갔다오면서도 포기할줄 모르져. 그리고 가끔가다 내기도 합니다. 1000원부터 7000원까지 학생들에게는 큰 돈이 게임 한판에 좌우됩니다. 전 물론 진 적이 없죠. 그 조XX는 거의 패전을 합니다.
이유는 그 조군은 오토바이(우리반에선 그렇게 통함)를 잘 하지만 아이들은 그걸 절대로 하지 않아요. 질 것이 뻔하기 때문이지요.
이 여러가지 이유 때문에 GB를 새로 장만한다는 친구들도 꽤 있어요. 그래서 저같이 GB를 좋아하는 친구들은 매우 좋아하고 있어여. 이유는 잘 모르겠지만….
아 벌써 시간이.
그럼 이만 줄이겠어여. 재미있는 게임 많이 하세요.
안녕히 계세여….

정원석 독자의 편지 2개를 하나로 묶은 사연입니다(그렇다고 점수를 두 번 주지는 않습니다).
「젤다의 전설」시리즈는 지금까지 한 번도 엔딩을 본 적이 없는 게임이지만 재미있는 게임이라는 것에는 공감하는 게임이지요. 제가 N64 담당인 이상 친숙해져야만 하는 게임이기도 하지만…워낙에 제 취향과 다른 게임이라 친숙해질 수 있을지는 저도 모르겠네요.
GB를 친구들이 다같이 하고 계시다니, 복받으신 겁니다.
저도 이전에 친구들과 GB를 즐길 때에는 「포켓몬스터」를 곧잘했지요. 서로 몬스터를 교환도 하고, 때로는 배틀도 하고…. 덕분에 100시간이 넘는 플레이타임과 150마리의 포켓몬이라는 성과를 올렸지요.
하지만 제가 여기 오고 나서 친구들과 플레이할 시간이 적어져서 결국 「포켓몬스터 금·은」은 거의 플레이하지 못했지요. 그 생각을 들고나니 정원석 독자가 매우 부러워집니다. 지금은 「미스터 드릴러」를 구하지 못해 제 GB컬러는 썩고 있는 상태입니다. 저도 빨리 제 GB를 부활시켰으면 좋겠군요.
하지만 학교에서 벌어진다는 게임 내기…. 한번 빠져들기 시작하면 이거 중독됩니다. 저만해도 가지 팀장님과 Dr.M 기자님과 함께 PS2로「실황 파워풀 프로야구 7」의 내기 게임을 하루에도 두 세번씩 가집니다. 내기는 작게는 콜라, 크게는 그날 점심식사이지요.
지갑이 허전할 때에는 자신의 생계를 걸고 물러설 수 없는 점심내기를 한판 가집니다. 이기면 그날은 무일푼으로도 살아갈 수 있지만 지게 되면 월급날까지 거액의 빚을 지고 살아가야만 하지요. 1,000원에서 7,000원은 사회인들에게도 큰 돈입니다. 정원석 독자의 친구들과 규모면에서는 별 다를 것이 없군요. 그러면 그쪽도 나름대로 긴박감이 넘치겠지요?
하지만 아직 학생 신분인 정원석 독자에게는 잦은 내기는 자제하라고 말해주고 싶군요. 아르바이트라도 하지 않는 한 내기 자금은 부모님의 돈이 아닙니까.
게임은 즐겁게 하라고 있는 것이라는 걸 명심하시고 부디 건전한 게임 생활을 영위하시기 바랍니다. 저처럼 오늘도 가지 팀장님께 점심 사는 처참한 꼴이 되지 않으시려면 말이죠….
PS: 제 한자는 방진이라고 읽습니다

파워 점수 부활에 따른 N64코너의 규칙은 이렇습니다

파워 점수 부활에 따라서 이 코너에도 파워 점수가 적용됩니다. 하지만 기본 점수를 제외하고는 코너마다 점수 규칙이 전부 틀립니다. 기본적으로 우편은 1,000점, E-mail은 500점으로 규정하고 있지만 편지의 내용과 외적 요인에 따라 점수는 유동적으로 변할 수가 있다는 점에 유의하시기 바랍니다. 그리고 점수의 독식을 막기 위하여 2회 초과로 이 코너에 편지가 실리실 경우에는 -300점입니다.
참고로 이 규칙은 가급적 리바이벌하지 않도록 하겠습니다.

스포츠





마리오 테니스 64

■닌텐도 ■7월 21일 ■6,800엔

독자들이 책을 보고 있을 즈음에는 이미 발매되어 있을 마리오 테니스 64. 조작은 아날로그와 A, B버튼을 메인으로 하는 간단한 조작이지만 상당히 많은 움직임을 보여준다. 기본 등장 캐릭터는 막판에 캐서린과 파타파타, 테레사와 베이비 마리오를 합하여 14인으로 결정되었으며 코트는 하드(콘크리트), 크레이(흙), 글래스(천연잔디), 카펫(인공잔디)의 4종류. 하지만 캐릭터 선택화면에서는 16개의 칸이 준비되어 있으므로 2인의 숨겨진 캐릭터가 존재하고 있을 가능성이 농후하며 코트 역시 그냥 4가지로 넘어가리라고는 생각되지 않는다.

기술	설명	버튼
탑 스핀	높게 치는 공. 2회 연타하면 샷이 강해진다	A
슬라이스	낮게 치는 공. 연타하면 샷이 강해진다	B
플랫	직선으로 강하게 날아가는 공. 높은 위치에서 치면 스매시가 된다. 공의 위력은 최고 클래스	A+B
로브	높게 쳐 올리는 공. 적이 네트에 가까이 붙어있으면 효율적으로 사용할 수 있다	A→B
드롭 샷	네트에 걸치도록 공이 날아가며 넘어가면 곧 공이 떨어진다. 상대가 후방에 있을 때에 기습적으로 사용하면 높은 효과를 볼 수 있다	B→A

액션



도라에몽 64

■에폭사 ■7월 ■6,800엔

도라에몽 이외에 자이안, 시즈카 등의 캐릭터들과 집들도 모두 폴리곤으로 표현되어 원작 만화와 같은 위치, 같은 설정으로 그대로 등장한다는 점에서 팬들에게는 굉장히 신나는 소프트로서 자리매김하고 있는 도라에몽 3. 이미 게임을 즐기면서 책을 보고 있는 독자들도 있을 것이다.

ETC



마리오 아티스트 폴리곤 스튜디오

■닌텐도 ■7월 ■64DD(회원 배포)

64DD전용이라 많은 유저들이 만져볼 수 없는 것이 아쉬운 폴리곤 스튜디오. 폴리곤을 이용한 3D 모델링을 자신이 직접 해볼 수 있다는 것이 가장 큰 매력으로 작용하고 있으며 텍스처 맵핑이나 둥근 폴리곤의 디자인 등, 일반 게이머로서는 해보기 어려운 일들을 간단하게 나마 마음대로 즐길 수 있다는 것이 강점이다.

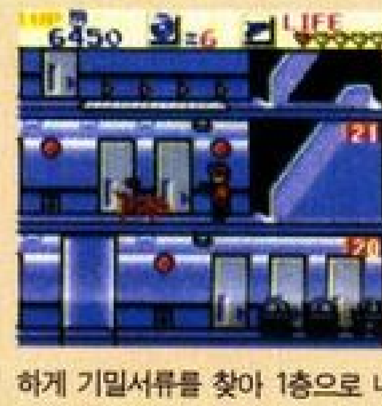
GB 액션



데굴데굴 카비

■닌텐도 ■8월 23일 ■4,500엔

귀여운 카비를 여기저기로 굴리면서 즐기는 액션 게임으로 「별의 카비 64」에서 동료로 등장했던 와돌디와 데데데 대왕도 등장한다. 카비는 구르기와 점프 등의 액션을 구사할 수 있으며 스테이지에 따라서는 핀볼과도 같은 구성이 기다리고 있다고 한다. 어쨌든 골인 지점으로 카비를 옮기는 것이 제일 목표.

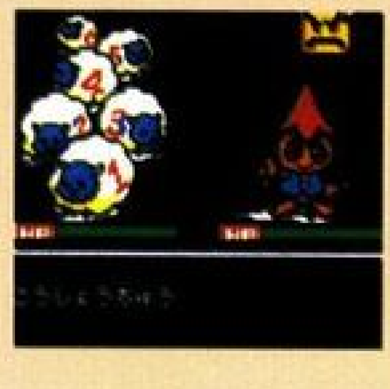


엘리베이터 액션 EX

■알트론 ■8월 ■미정

91년에 발매되어 히트를 기록했던 올드 타입 액션 게임 「엘리베이터 액션」GB버전. 이미 GB로 발매된 경력이 있지만 이번 작품은 GB판의 리뉴얼이라고 한다. 캐릭터 셀렉트가 생겼다는 점이 특이하며 주인공 별로 능력은 각각 다르다. 물론 게임의 목적은 이전의 엘리베이터 액션과 동일하게 기밀서류를 찾아 1층으로 나가는 것.

GB RPG



진 여신전생 데빌칠드런 「흑의 서」&「적의 서」

■아트라스 ■미정 ■미정

주인공 카이 세츠나와 카나메 미라이의 몬스터와의 모험을 그린, 여신전생의 외전격 작품. 여신전생 본 시리즈는 기괴하면서도 신비로운 디자인이 특징이지만 이번 데빌칠드런은 귀여우면서도 황당한 디자인이 특징. 양쪽 모두 상식에서 약간 벗어난 형태의 캐릭터라는 점에서 일치한다고 할까….



던전 세이버

■J·윙 ■7월 ■4,800엔

어쩌면 연기되었을지도, 어쩌면 발매되었을지도 모르는 작품. 게임은 자신이 직접 만든 던전을 누가 먼저 빠져나가느냐를 겨루는 대전형 RPG. 당연히 통신대전이 지원되며 플레이어 캐릭터가 12명이나 되기 때문에 두 명이 가지고 있으면 한동안 질리는 일 없이 플레이할 수 있을 것으로 기대된다.

GB 어드벤처





사쿠라대전 GB

■미디어팩토리 ■7월 28일 ■4,800엔

■포켓 사쿠라 팩 8,300엔 ■GB컬러 팩 12,600엔

■캐릭터 별 팩 각 5,800엔 ■프리미엄 팩 6,800엔

드디어 팬들에게 모습을 드러내게 된 사쿠라대전 GB는 기본적으로 새턴과 동일하지만 플레이 시간이 훨씬 짧게 설정되어있어 간편한 휴대용 게임기에 알맞는 설정이 되었다. 진구지 사쿠라를 포함한 6인의 히로인은 당연히 전원 등장이며 새턴에서 호평을 받았던 LIPS 분기도 존재한다. 더욱이 「사쿠라대전 2」에서도 사용된 더블 LIPS 분기도 채용된다는 사실이 확인되었다.

전투에는 LIPS에 의한 새로운 전투 시스템이 채용되어있다. 하지만 광무와 적의 HP도 화면에서 확인할 수 있으며 탑승자의 기력, 적과의 거리도 한 화면에서 확인할 수 있도록 되어 있다.

이외에도 6월 23일에 발매된 「포켓 사쿠라」와 적외선 연동이 지원되어 포켓 사쿠라에서 얻은 포인트를 이용하여 일러스트를 얻을 수도 있다. 이외에도 원작의 성우를 그대로 기용하여 풀보이스는 아닐지라도 꽤 많은 부분에서 히로인들의 음성을 들을 수가 있게 되었다.

게다가 이 소프트는 4개의 특별 팩으로 나누어져 발매된다. 첫 번째는 「포켓 사쿠라」가 동봉되어 있는 「포켓 사쿠라 팩」. 두 번째는 사쿠라대전 특별 컬러로 도장된 GB컬러 본체가 동봉되어 있는 「GB컬러 팩」. 세 번째는 편의점 '로손'의 6월 30일분까지의 예약 한정판으로 발매되는 「캐릭터 별 팩」. 6개의 다른 캐릭터가 새겨진 스트랩, 기념 핀, 소프트가 각각 따로 발매된다는 점에 주의. 마지막은 T셔츠와 특별 아이템이 동봉되어 있는 「프리미엄 팩」. 모든 팩을 모으려면 도합 67,300엔의 막대한 자금이 필요한 소프트가 발매되는 것이다.

뒤통수치기의 도사



[김규만 객원기자]

열마 전 국내에 정식으로 들어온 세가의 게임 '삼바 데 아미고' . 뛰어난 게임성과 참신함으로 남녀노소 누구에게나 인기를 얻는 게임으로 인정받았다.

삼바가 정식으로 들어온 시기가 1달하고 보름이 지났을까? 이미 국내에서는 삼바와 같은 형식의 삼바 게임을 만들어내기 시작했다. 게다가 가게의 모양도 똑같으며 심지어는 마라카스의 모양 또한 그것과 같다. 과연 언제까지 이런 악순환이 계속될 것인가?

'뒤통수치기'

안 만들 것처럼 하다가 느닷없이 만들어내는 국내 게임 시장을 바라보는 외국 게임 제작 업체의 시선은 어떨까? 뭐, 따지자면 국내 아케이드 게임시장이 이만큼 발전할 수 있었던 계기가 '뒤통수치기'와 아주 연관성이 없는 것은 아니다. 그렇지만 이제는 그 한도를 넘어섰다. 어느 정도 적정선에서 그만두어야 할 일이라고 생각해본 적은 없는 것인지….

하루빨리 우리나라를 대표할만한 또 대표할 수 있는 그런 아케이드 게임이 만들어졌으면 하는 바이다.



KOF시리즈의 결정체!?

THE KING OF FIGHTERS 2000



■ 제작사	SNK
■ 장르	대전액션
■ 발매일	여름

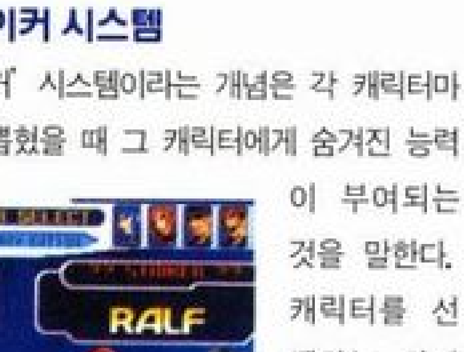
「THE KING OF FIGHTERS」시리즈의 신작 정보가 공개되었다. 매 시리즈마다 등장하는 기본 캐릭터 이외에도 주인공 캐릭터가 새롭게 추가된 것을 비롯하여 격투 시스템 부분이 보다 완벽에 가까워졌다. '99 때와는 비교도 할 수 없을 정도의 완성도를 보여주는 데…. 이번 여름은 「THE KING OF FIGHTERS 2000」으로 쏜다!

스트라이크 시스템의 파워업과 스토리의 변화를 내세워 새롭게 등장한 「THE KING OF FIGHTERS」의 최신작 2000. 기본적인 것에는 큰 변화가 없지만 좀더 복잡해지고 섬세해졌다는 느낌을 받을 수 있는데…. 얼마나 바뀌어졌는지 알아보기로 하자.



스트라이커 시스템 파워업!

스트라이커 시스템이란, 「KOF '99」에서 사용된 시스템으로 3명의 메인 캐릭터와 1명의 보조 캐릭터가 한 팀이 되는 것을 말한다. 스트라이커를 불러낼 수 있는 것은 3번이며 한 스테이지마다 한번의 기회가 더 주어진다. 이번 「2000」에서는 스트라이커 시스템이 두 가지로 나뉘었다. 바뀐 스트라이커 시스템에는 어떤 것이 있는지 알아보자.



스트라이크 시스템도 건재 ▶

어나더 스트라이커 시스템

'어나더 스트라이커' 시스템이라는 개념은 각 캐릭터마다 스트라이커로 뽑혔을 때 그 캐릭터에게 숨겨진 능력이 부여되는 것을 말한다. 캐릭터를 선택하는 화면에서 보이는 것처럼 '어떤 캐릭터를 스트라이커로 사용하겠다' 라고 생각한다면 어나더 스트라이커로 등록을 해두는 것이다. 준비된 캐릭터들이 많이 있으므로 잘 사용한다면 대전의 패턴이 보다 다양해질 것이다.





액티브 스트라이커 시스템

액티브 스트라이커 시스템이란 기존의 스트라이커 시스템이 조금 진화한 스타일이라고 볼 수 있다. 전작의 경우 스트라이커를 발동할 수 있는 상황적 제한이 상당히 많았으나 「2000」부터는 사용하는데 있어 자유도가 대폭 늘었다. 간단히 말한다면 보통 상태가 아닌 상황에서도 스트라이커를 발동하는 것이 가능하다는 얘기다. 점프 중에도 가능하고 공격 중이나 다운직후 등의 여러가지 상황에서 발동할 수 있다. 이것으로 그 스트라이커 시스템의 중요성이 보다 강화되었다. 예를 들면, 메인 캐릭터와 스트라이커의 동시 공격뿐만 아니라 메인 캐릭터와 스트라이커의 연계기 등을 생각해 볼 수 있게 되었다. 또, 상대방에게 타격을 입은 상황에서 스트라이커로 방어를 하는 것도 생각해 볼 수 있다. 액티브 스트라이커 전용의 특수기도 존재한다. 이것은 스트라이커 봄과 파워 게이지를 각각 한 개씩 사용해서 발동하는 것으로 정식 명칭은 「스트라이커 첨가공격」이다. 상대방을 던진 뒤 스트라이커 캐릭터와 동시에 공격하는 것으로 높은 효과를 볼 수 있을 것이다.





그밖에 시스템들…

스트라이커 시스템 외의 시스템들도 변화한 모습을 보여주는데 어떤 것이 어떻게 변했는지 알아보자.

파워 게이지

파워 게이지를 사용하여 여러가지 연계기를 만들 수 있는 것은 전작들과 다를 바 없다. 하지만 몇 가지 특수한 경우가 더 추가되었다.

게이지 1개 사용

초필살기의 사용
가드 캔슬(긴급회피)
도발로 상대방의 '스트라이커 BOMB' 1개 제거
스트라이커 첨가 공격(스트라이커 BOMB 1개 소모)

전작에도 물론 도발은 존재하였지만 심리적인 효과였을 뿐 직접적인 효과는 없었다. 하지만 「2000」에서는 밸런스를 맞추기 위해 도발로 상대방의 '스트라이커 봄'을 소모할 수 있다. 그 밖에는 스트라이커 봄을 1개 사용하여 발동할 수 있는 '스트라이커 첨가 공격'이 가능하다.



게이지 MAX(3개) 사용

MAX 초필살기 사용 가능
카운터 모드의 발동
아머 모드의 발동

MAX 초필살기의 경우는 원래 에너지가 레드존이 될 때만 사용 가능한 것이다. 하지만 게이지 3개를 소모해서 사용하는 것이 가능하다. 특이한 점은 MAX로 초필살기를 사용할 때 평상시에는 사용할 수 없는 초필살기가 존재한다. 이것은 기존의 초필살기의 파워가 강해지는 것인데 연출만 보더라도 무시무시함이 느껴진다.



▲ 베니마루의 MAX 초필살기

모드 체인지

모드 체인지는 게이지 MAX(3개)상태에서 발동 가능한 것으로 두가지의 모드가 있다.

■ 카운터

ABC버튼을 모두 눌러 발동할 수 있다. 효과는 다음과 같다. 일정 시간동안 노멀상태의 초필살기를 무제한으로 사용할 수 있다. 이것을 잘 활용하면 필살기→초필살기로 이어지는 '슈퍼 캔슬'로 연결할 수 있다.



■ 아머

BCD버튼을 모두 눌러 발동할 수 있다. 아머 모드는 일정시간동안 상대방의 공격으로부터 보호해 주는 특수한 모드이다. 필살기 공격까지도 커버할 수 있는 이 기술의 정식명칭은 「슈퍼 아머」다.

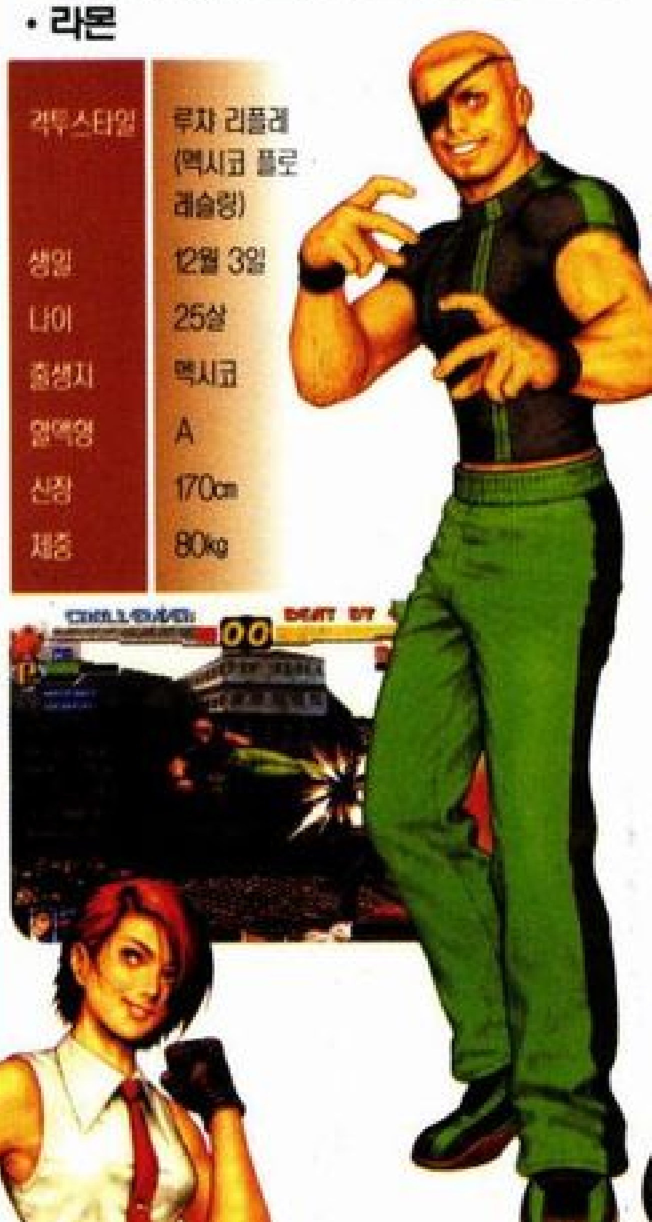


신 캐릭터 소개

「2000」에서 새롭게 추가된 신 캐릭터를 공개한다.

• 라몬

격투스타일	루차 리브레(멕시코 프로레슬링)
생일	12월 3일
나이	25살
출생지	멕시코
혈액형	A
신장	170㎝
체중	80㎏



• 세스

격투스타일	호신술
생일	8월 1일
나이	41살
출생지	미국
혈액형	B
신장	190
체중	108Kg



• 바네사

격투스타일	복싱
생일	1월 9일
나이	30살
출생지	불명
혈액형	B
신장	182cm
체중	67Kg



• 히나코

격투스타일	스모
생일	3월 3일3일
나이	16살
출생지	일본
혈액형	B
신장	154㎝
체중	41㎏



• 린

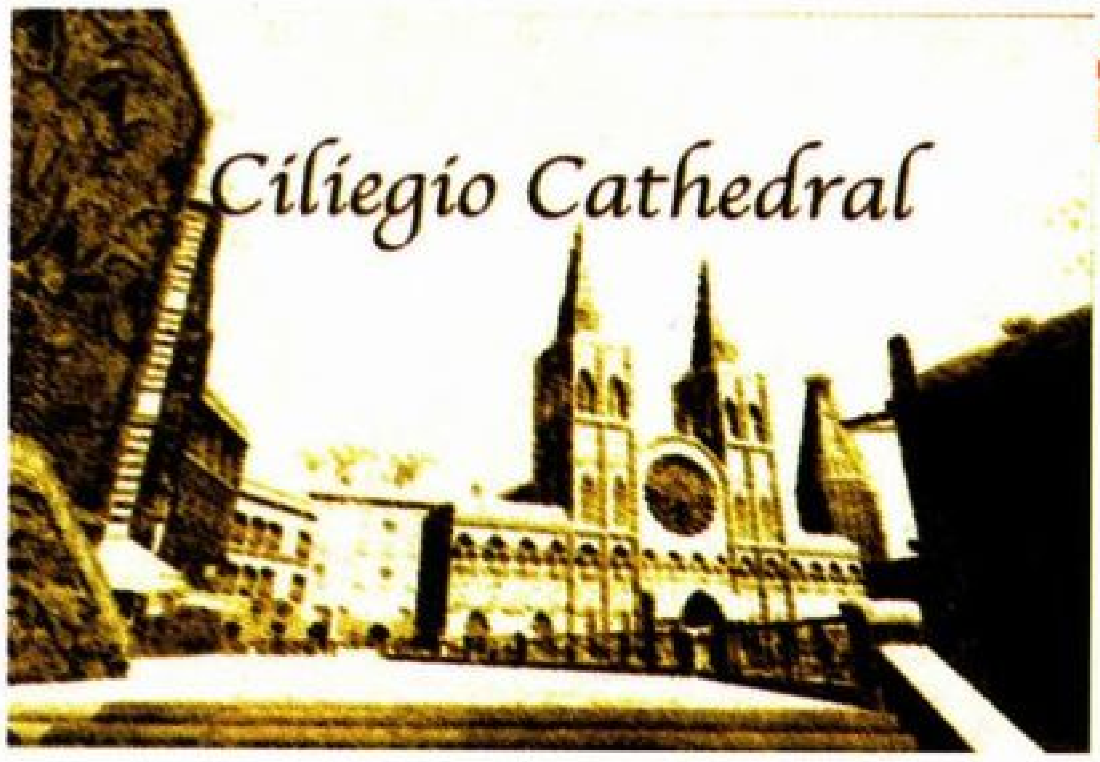
격투스타일	경신공+주사장
생일	2월 16일
나이	불명(30대 이후)
출생지	중국
혈액형	독
신장	195㎝
체중	75Kg





높은 자유도를 만끽해보자!

슬래시 아웃



■ 제작사	세가
■ 장르	액션
■ 발매일	미정

「슬래시 아웃」은 「스파이크 아웃」의 제작팀이 제작에 참여하는 것부터 주목받고 있는 게임이다. 현대적인 분위기에 중세적인 분위기를 혼합한 액션 게임 「슬래시 아웃」. 액션 게임임에도 불구하고 자유도가 높다는 장점을 가지고 있다. 과연 어떤 모습의 게임이 될지 사뭇 기대가 되는데…. 「슬래시 아웃」에 대해 알아보기로 하자.

「스파이크 아웃」과 비슷한 스타일에 액션 RPG 성격또한 가미시킨 「슬래시 아웃」. 게임화면에서 느껴지는 분위기는 캡콤의 액션 게임인 「파워 스톤」과 비슷하지만 게임의 조작법과 시스템 면에서 확실한 차이점을 보여준다.


▲ '파워 스톤' 과 비슷하다는 느낌도 조금 …

시스템 소개

「스파이크 아웃」의 제작진이 만들어서일까? 기본적인 시스템은 「스파이크 아웃」과 흡사하다고 할 수 있다. 하지만 RPG적 요소를 가미해 전혀 새로운 형식의 게임이 탄생하였다.

젬 시스템

경험치 시스템을 응용하여 만든 것으로 적을 처리했을 때 등장하는 아이템을 '젬'이라고 한다. 이 젬은 콤보의 수와 데미지에 비례하여 출현한다. 결국, 많이 때릴수록 많이 나온다는 말…. 아이템으로 경험치가 쌓인다는 것에 대해 조금만 생각해보자. 바닥에 떨어지는 것은 임자가 없다. 그러니 결국 많이 먹는 사람의 경험치가 빨리 오르게 된다는 얘기이다. 한마디로 D&D의 돈 많이 먹기처럼 혈투의 대상이 된다는 말이다.


▲ 패자! 그리고 먹자!

레벨업 시스템

젬을 먹게 되면 체력 게이지 아래로 보이는 게이지가 차게 된다. 그것이 일정치가 되면 레벨이 오르게 된다. 아직까지 레벨 업과 관련된 자세한 정보는 공개되지 않았지만 '레벨업시 체력 게이지 MAX'와 '체력 게이지 증가'가 기본적으로 이루어진다.



▲ 레벨 업 되었다

파워업 시스템

젬 외에도 4개의 특수한 아이템이 존재하는데 이것을 얻게 되면 관련된 패러미터가 상승하여 평상시보다 높은 효과를 얻게 된다. 한마디로 캐릭터의 능력에 알맞게 사용한다면 전투에서 효과를 볼 수 있다는 것.


▲ '파워'라는 아이템은 파워형 캐릭터가 먹는 것이 좋겠지….

등장 캐릭터 소개

게임을 이끌어나가게될 4명의 전사들을 소개한다.

슬래시



정의감이 강한 캐릭터. 4명의 캐릭터 중 가장 밸런스가 잘 맞춰져 있다. 초심자에게 적합한 캐릭터라고 할 수 있다

나이	19세
키	178Cm
무기	GALAHAD
속성	불


▲ 근접전뿐 아니라


▲ 원거리전에도 강하다.

액셀



파워형 캐릭터지만 범위가 넓은 편이다.
하지만 움직임이 느린 것이 단점.

나이	34세
키	192Cm
무기	BACCUS
속성	땅



루나

자존심만 센 아가씨. 공격력이 낮고 파워는 약하지만 빠르고 마법이 강하다.


▲ 마법 계열이 강하다



나이	18세
키	163Cm
무기	SHIVA
속성	빛

카무이

자연의 힘을 조작하여 이상한 마법을 사용하는 사나이. 공격력은 슬래시와 비슷하다.


▲ 알 수 없는 능력을 사용한다. 혹시 초능력!?



나이	불명
키	182Cm
무기	YUKIMURA
속성	바람

ARCADE



컴온 베이비 (Come on baby)

「컴온 베이비」는 레버와 버튼을 이용해서 슈퍼 베이비들을 조종하는 이색 게임이다. 한 게임에 여러종류의 미니게임을 수록해 재미가 확실하게 보장된다. 슈퍼 베이비들의 활약을 한번 지켜보도록 하자.

■ 제작사	potato expotato co.
■ 발매일	발매중

참신한 아이디어와 깔끔한 그래픽으로 무장한 스포츠 게임으로, 귀여운 슈퍼 베이비들 중 한 명을 선택하여 다양한 미니 게임을 즐길 수 있다. 인컴 초기부터 게이머들에게 '이거 정말 국산 게임 맞아?' 라는 소리를 들을 정도로 큰 반향을 불러 일으켰던 게임이다. 그러나 게임 특성상 거칠게 연타해야 하는 부분이 많은데, 기체에 부착되어 있는 램프 버튼이 이를 견디지 못하고 종종 고장나는 것이 단점이라고 할 수 있다. 깔끔한 디자인의 게임기 통체는 안다미로사에서 디자인한 것.



안다미로의 펌프 뮤직에 사용되었던 기체. 실용적이고 깔끔한 디자인이다 ▶

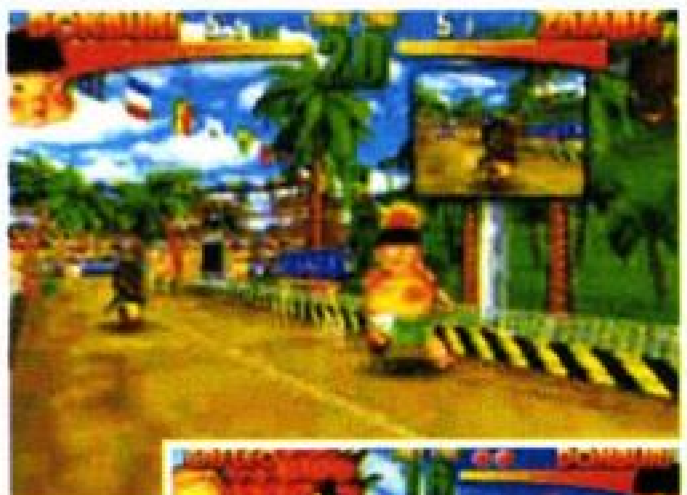
우우 이녀석들…

게임을 시작하면 일단 6명의 아기들 중 한 명을 선택하여 플레이해야한다. 각각의 캐릭터는 다음과 같다.
각각의 캐릭터 특성은 아직 밝혀진바 없으나, 적어도 돈부리라는 녀석은 파워형 캐릭터임에 틀림없다.



여러 가지 미니 게임들이 있다!

미니 게임들은 대부분 단순한 방식으로 재미를 추구하는 형식이다. 게임 시작 전의 설명을 보면 게임 방식을 쉽게 알 수 있다.


▲ 최초에 등장하는 100미터 달리기, 연타로 승부하자!


▲ 말뚝 박기로 스모 선수들을 쓰러뜨리자



▲ 박자에 맞추어 해당 버튼을 누르면 슈퍼 베이비의 댄스를 볼 수 있다

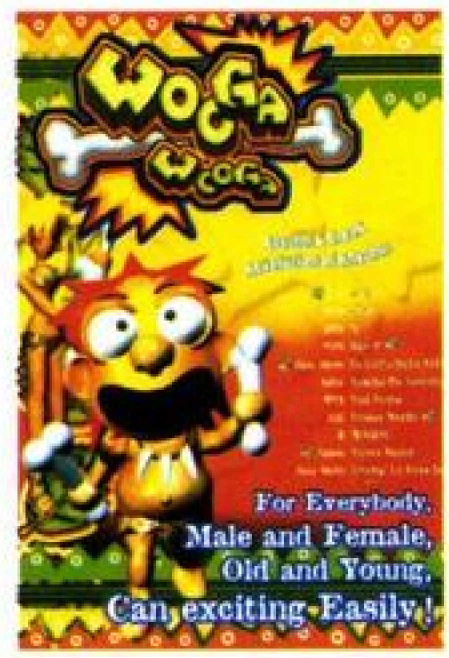

▲ 이것이 문제의 뺨때리기. 모든 미니 게임 중 가장 재미있다고 평가받은 게임. 아동 학대로 심의에 문제가 됐을지도…

© potato expotato co.

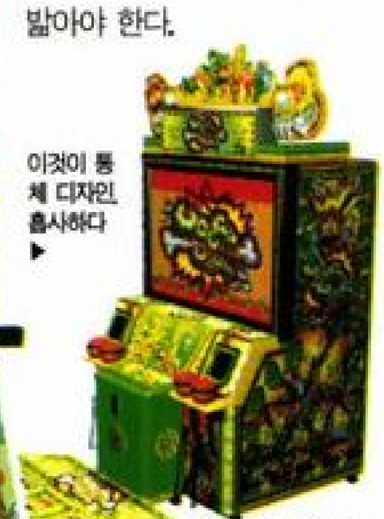
아이디어는 좋지만…

우가우가

■ 제작사	EM-TecK
■ 장르	음악 게임
■ 발매일	미정



국내에서 개발한 리듬 액션 게임으로, 마라카스와 발판 2개를 사용한다(2인 동시 플레이 가능). 세가에서 개발한 삼바 디 아미고의 통체 디자인과 게임 방식을 그대로 사용한 게임으로, 인컴 당시 게임 매니아들의 많은 비판을 받은 게임이다. 삼바 음악을 주로 한 삼바 디 아미고와는 달리 국내 가요를 중심으로 제작한 이 게임은 게임 화면 안의 시퀀스가 원과 일치할 때 뼈다귀(라지만 마라카스다)를 흔들어주면 된다. 그리고 아래 방향의 두 원이 발 모양으로 바뀌면 그것에 맞추어 발판을 밟아야 한다.



이것이 통체 디자인. 흡사하다 ▶


▲ 최초에 플레이어의 키를 설정하는 화면



국내 가요로 이루어져 있다 ▼

응용을 통해 재창조의 과정을 거쳤다기엔 아이디어 도용이라는 느낌이 너무 짙은 게임. 펌프의 개발사 안다미로와 디디알의 개발사 코나미의 법정 공방에 이어 세가와 EM-TecK의 법정 공방도 불거지지 않을까 하는 불안마저 앞선다는….

© EM-TecK



■ 제작사	SNK
■ 장르	액션RPG
■ 발매일	7월 예정

중세 시대 게임의 위력을 알려주마!

건틀렛 다크 레가시



아케이드를 시작으로 N64, DC로도 발매되어 많은 인기를 얻었던 '건틀렛 레전드'의 후속작이 아케이드로 나온다. 아케이드 용의 정식 명칭은 「건틀렛 다크 레가시」. 기본적인 시스템은 전작과 비교해 볼 때 큰 차이를 느낄 수 없지만 몇 가지 부분에서 다른 점을 볼 수 있다. 특히 이번 작품의 경우 캡콤에서 발매한 「던전 앤 드래곤」 같은 느낌이 많이 나는데….

돈으로 아이템을 구입하고 경험치로 캐릭터의 레벨업을 한다는 것이 기본 설정. 이 게임의 궁극적인 목적이라면 각 스테이지에 존재하는 보스를 죽이면 나오는 '룬 스톤'을 입수하는 것이다.



기본 조작 체계

「건틀렛 다크 레가시」의 조작은 레버와 3개의 버튼으로 이루어진다. 조작 방법 중에는 특수 조작이라는 것도 있는데 이것도 함께 알아보자.

❖ 통상 조작

방향키 : 캐릭터를 조종한다

A 버튼(터보 버튼): 이동 또는 태클을 할 때 사용

B 버튼(공격 버튼): 원거리에서는 숏, 근거리에서는 무기 공격을 한다


▲ 마법을 발동하는데 사용

C 버튼(마법 버튼): 포션을 사용하여 주변의 몬스터를 공격한다

❖ 특수 조작

A + C : 매직 실드(포션을 하나 사용한다)

B + C : 원거리의 적에게 포션을 던진다

A + B : 자신의 HP 게이지를 소모하여 필살기를 사용한다

패스워드를 이용

패스워드입력으로 간단하게 자기 캐릭터를 또 사용할 수 있다. 이것을 잘 이용하면 최강의 캐릭터를 만드는 것이 가능할지도….

캐릭터 선택에 따른 변화

플레이어는 나이트, 발키리, 드워프, 위저드리 외에 총 9종류의 캐릭터 중 한가지를 골라 플레이해야 한다. 캐릭터마다 능력치가 차이가 나는데 어떤 캐릭터를 사용하느냐에 따라서 전투시 많은 차이가 난다. 일종의 랜덤 전투랄까?


▲ 캐릭터의 약점을 주의해야 할 것이다

다양한 스테이지

플레이 가능한 스테이지는 전부 8개. 이 8개의 스테이지를 돌아다니면서 보스들이 가지고 있는 '룬 스톤'을 모아야한다. '룬 스톤'이 일정치가 되면 새로운 스테이지로 가는 문을 열 수 있다.

또 돈을 일정치 이상 모으면 나오는 '보너스 스테이지' 도 준비되어 있다.


▲ 디아블로? 라는 느낌이 드는 스테이지


▶ 꾸미는 연출들도 무시할 수 없다


◀ 이것은 D&D에서도 볼 수 있었던 브레스!

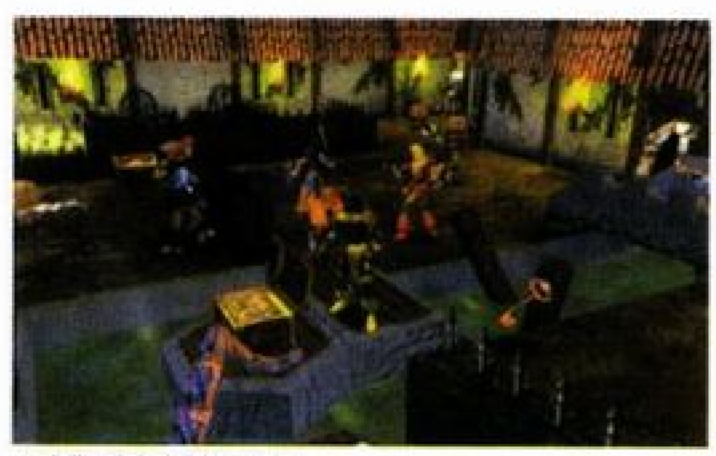



▲ 강해보이는 보스들이 많다

여기가 틀리다!

❖ 캐릭터의 첨가

선택할 수 있는 캐릭터의 수가 증가하였다. 기본으로 등장하는 나이트, 발키리, 아처, 소서리스, 드워프, 위저드, 제스터, 워리어 외에도 숨겨진 캐릭터가 존재하니 게임이 쉽게 질리지는 않을 것이다.


▲전에는 없던 워리어가 보인다

❖ 터보 버튼이 파워업!

우선 터보 버튼(A 버튼)을 사용할 때 나오는 그래픽이 아름다워졌다. 또 동료와 함께 사용하는 '협력 터보 어택'이라는 새로운 기술이 추가되었다.

ARCADE



크레이지 택시의 대를 잇는다

이노센트 스위퍼

-사일런트 스코프 2-



■ 제작사	코나미
■ 장르	슈팅게임
■ 발매일	가동중

「사일런트 스코프」의 최신작 인 「이노센트 스위퍼 - 사일런트 스코프 2」의 정보가 공개되었다. 공개된 사진을 보면 알 수 있듯 전작에서 호평 받았던 부분은 파워업시키고 빈약했던 부분은 보완시켰다. 게다가 2대의 기체를 연동시켜 통신대전 또한 가능하게 되었다.

스나이퍼를 직접 경험해본다는 이색적인 슈팅 게임 「사일런트 스코프 시리즈」의 신작 정보 공개. 기본적인 것들은 전작과 크게 다르지 않지만 게임의 퀄리티가 높아졌다. 프로 저격수의 혼을 보여주자.



모드 소개

스토리 모드

전작에서 높은 평가를 얻은 스토리 모드. 하지만 이번에는 좀더 확실히 파워업했다. 가장 주목할만한 부분이라면 2인 동시 플레이가 가능하다는 것과 게임내에서의 연출이 화려해졌다는 것을 들 수 있다. 특히 스코프 연출에선 'X-RAY 스코프'와 '열 감지 스코프'가 추가되어 보다 현실적인 느낌을 준다. 하지만 아쉽게도 그 외의 기본적인 것들은 전작과 크게 달라지지 않았다.





▲ 다른 곳에서 누군가 엄호를 해준다는 것은 심리적인 부담을 덜어준다



▲ 열감지 모드 ▲ 엑스레이 모드 ▲ 전작의 라이프 채우기도 건재

듀얼 모드

「2」에서 새롭게 추가된 모드. 이것은 2대의 연동 기계에서 플레이할 수 있는 것으로 플레이어 VS 플레이어의 대전 플레이가 가능해진다. 룰은 다음과 같다

1. 한번 데미지를 입게 되면 포지션이 자동으로 변화된다.
2. 3개의 라이플이 기본 에너지다(데미지 한번이 라이프 한 칸. 단, 헤드 샷은 3 데미지다).
3. 2라운드 1매치 형식으로 5매치중 3매치를 이기는 사람이 승리하게 된다.

DUEL 모드 스테이지 소개

지금까지 공개된 스테이지는 3개. 스테이지와 스테이지의 특징을 알아보자.

도시(CITY)

빌딩과 빌딩으로 쌓여있는 도심 한복판에서 상대방을 찾아야한다. 복잡한 도시에 있다는 것이 힘들겠지만 어쩌면 멋진 여자들이 기존보다 많이 출현하지 않을까?





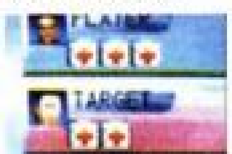
◀ 관람차의 느닷없는 등장

숲(FOREST)

숲을 배경으로 싸우게 된다. 특이한 점이라면 일정시간 동안 물 속에서 행동하는 것도 가능하다는 것. 우거진 숲은 은폐할 곳이 많기 때문에 도시 만큼이나 긴장감을 느낄 수 있을 것이다.



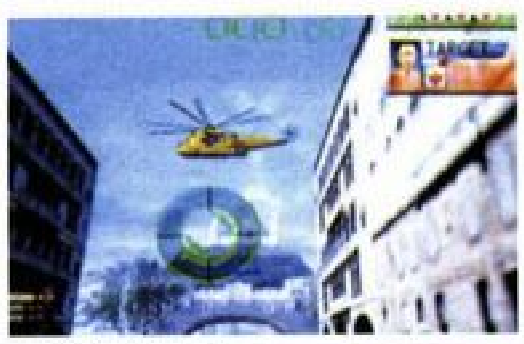
▼ 물속에서 사격!?

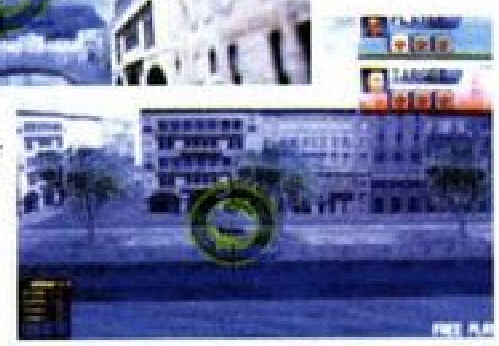




공중(AIR)

헬리콥터와 자동차 사이에서 펼쳐지는 대전. 움직임이 심한 곳에서의 싸움이기 때문에 스코프를 얼마큼 안정시켜 사격하는 가가 중요한 열쇠라고 할 수 있는 장소이다. 계속 움직이는 상황이기 때문에 따로 대책이 필요 없는 대전. 안정감이 승패의 열쇠라고 할 수 있다.





▲ 헬기를 따라 스코프를 움직이다가는 사격 타이밍을 놓치게 된다

크레이지 모드 업데이트

장르: 댄스 시뮬레이션 / 제작사: 안다미로 / 발매일: 발매중

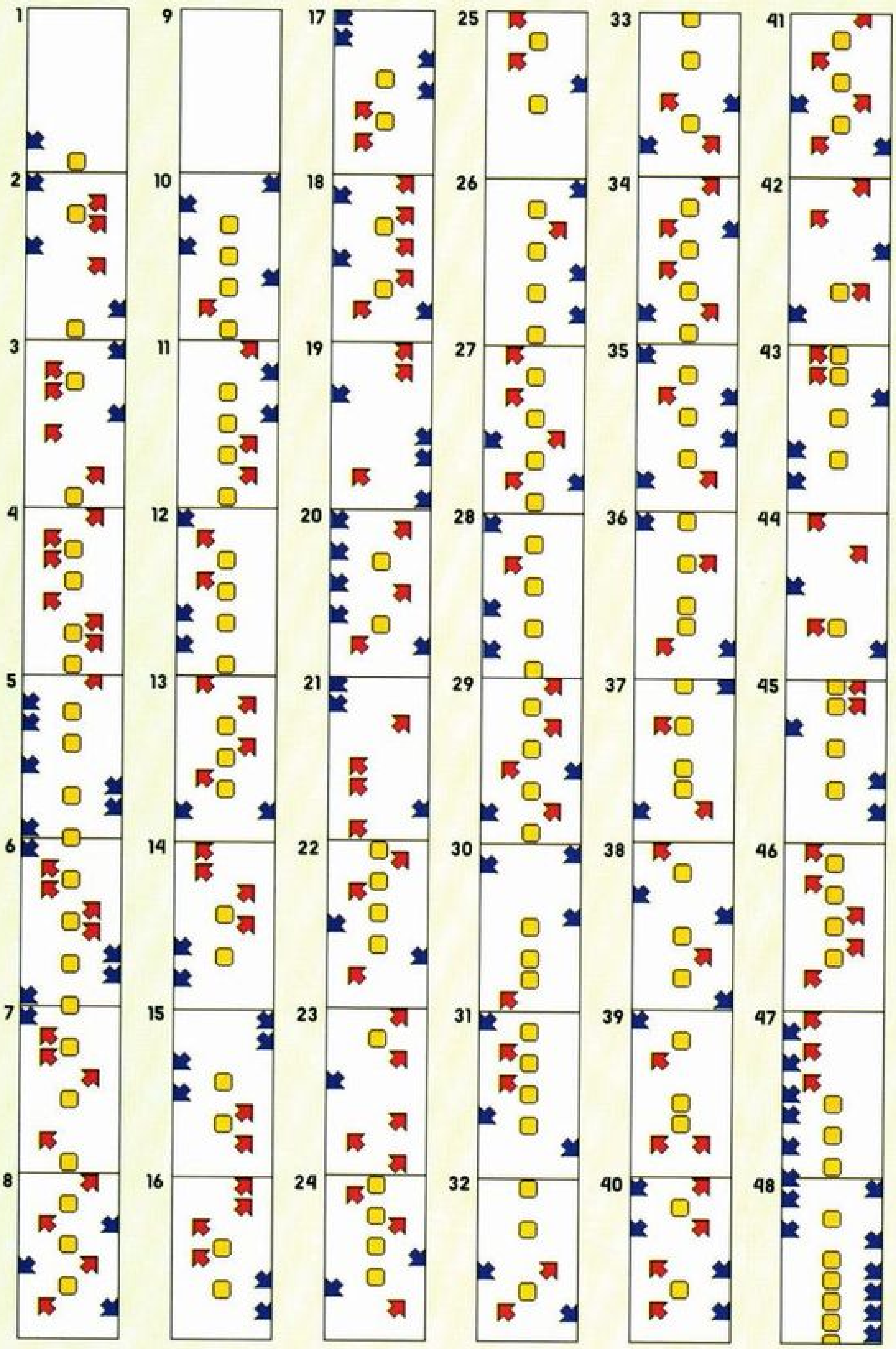
PUMP IT UP •The O.B.G •The 3rd Dance Floor

지난호에 싣지 못했던 크레이지 모드의 족보 2곡을 추가한다. 좀더 알아보기 쉽도록 2배속으로 제작하였다.



파이날 오디션 2

연주곡





ARCADE


21th

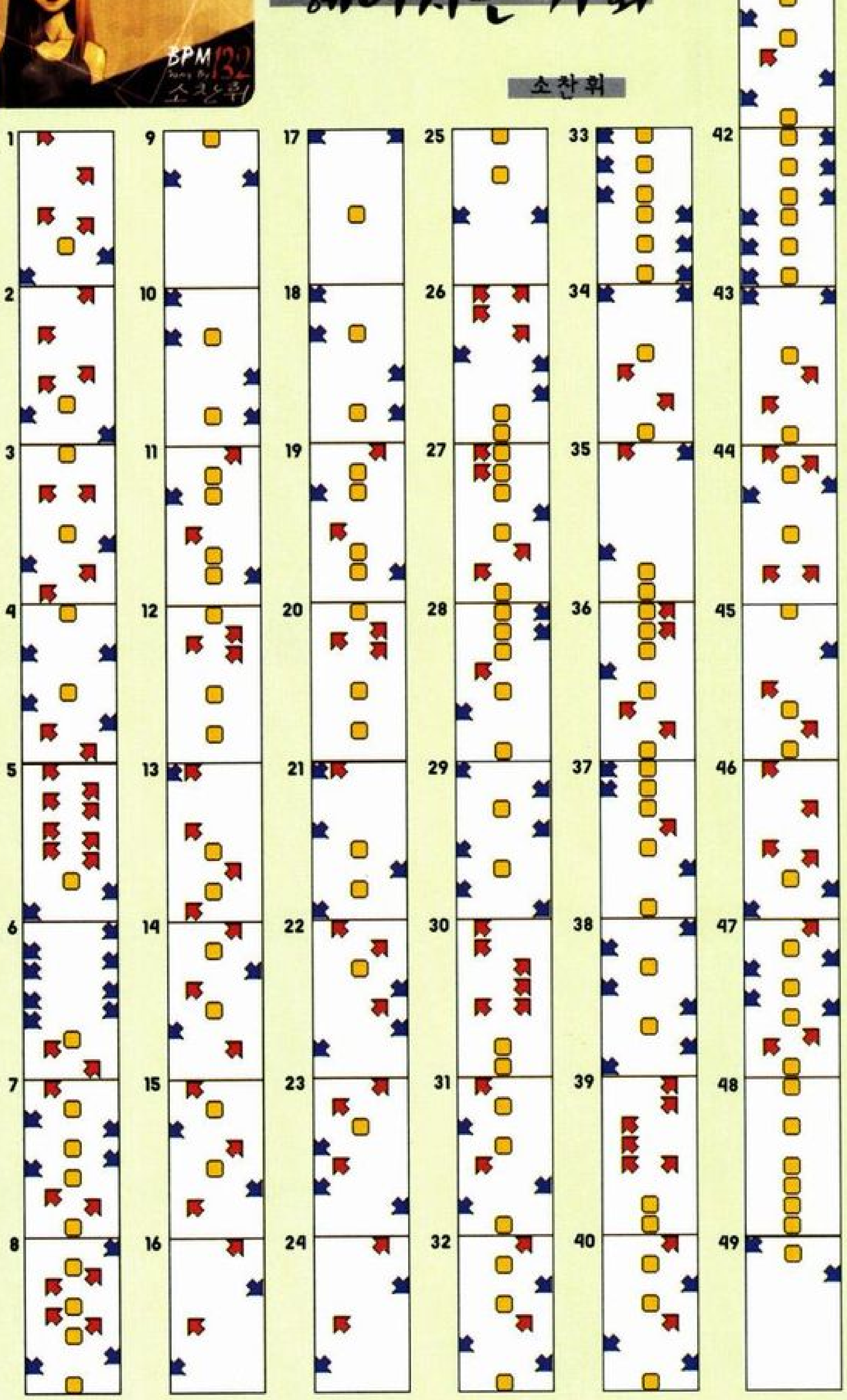



chance
R
E
FAREWELL
F
farewell
chance
CHANCE
No Chance
FAREWELL


헤어지는 기회
BPM 132
소찬휘

헤어지는 기회

소찬휘









대전격투 게임 공개강좌 제3장

버그

한때, 오락실 게임이라면 대전격투게임만이 있었던 때가 있었다. 지금은 음악게임이 오락실을 거의 독점하고 있는 상황이지만 동물적인 투쟁본능을 불러일으키는 말초적인 대전격투게임의 재미는 아직 어떤 대전 게임도 따라잡고 있지 못하다. 그런 대전격투게임이 어려운 분들, 대전격투게임 공략을 보고도 도대체 무슨 말을 하고 있는 것인지 알 수 없는 분들을 위해서 대전격투게임의 초보자부터 중수까지 게임 시스템을 이해하는데 도움이 되는 공개강좌를 마련하게 되었다.

※ 지난 달엔 지면 사정으로 부득이하게 연재를 쉬게 되었습니다. 늦게나마 사과 말씀을 올립니다.

글: 이종우 기자

어떤 게임을 할 때에도 버그(Bug)라는 것이 있다. 버그는 간단하게 말하면 프로그램의 오류이다. 논리상의 오류이던, 프로그램의 오류이던지 게임 제작 중에 뭔가 잘못되어버린 것이다. 그렇기 때문에 버그는 게임 제작자들은 의도하지 않고 만든 것이지만 게임의 플레이에 치명적인 영향을 미치는 경우가 많다. 혼자 즐기는 게임의 경우에는 정지한다던가 하는 치명적인 버그가 아니라면 문제가 없지만 타인과 대전을 해야 하는 대전격투게임에서는 버그의 존재는 큰 문제일 수 있다. 버그를 이용하여 정당하지 못한 대전을 벌일 수 있기 때문이다.

이번 글에서는 제 1장과 2장처럼 시스템에 대해 알아보기보다는 버그와 함께, 대전격투게임의 밸런스에 대해서, 그리고 왜 밸런스를 맞추어야 하는지에 대하여 이야기 해보도록 하겠다.

버그의 종류

1. 무한 콤보(無限 COMBO)

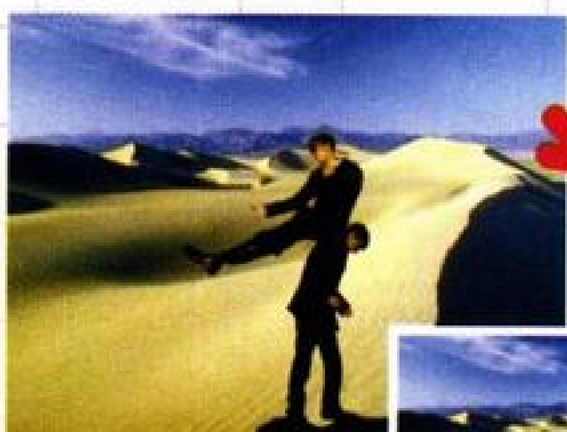
캡콤의 스트리트 파이터 시리즈에는 별로 없는 편이지만, SNK 계열의 게임에는 무척 많이 등장하는 말이다. 지난 강좌에서 설명했듯이, 상대의 타격경직이 끝나기 전에 다시 타격을 할 수 있으면 무한 콤보라고 한다. 상대를 한번 콤보로 몰아넣기 시작하면 무한 콤보를 거는 상대가 실수를 하지 않는 한 상대가 죽을 때까지 콤보를 때릴 수 있는 것이다.

하지만 정확히 구분하자면, 단 한번에 즉사시킬 수 있는 콤보는 「즉사(卽死)콤보」라 부르고, 같은 행동을 반복하여 콤보를 내는 것은 「무한 콤보」라 부른다. 즉 무한 콤보는 상대의 체력 게이지가 무한히 있어도 계속 반복할 수 있는 것이다. 발매된 지 몇 일 되지 않아 무한 콤보가 발견될 정도로 SNK 계열 게임(킹 오브 파이터즈(이후 KF), 사무라이 쇼다운 등)은 무한 콤보에 무방비 상태이다(참고로 킹 오브 파이터즈 99 공략 시, 필자 신모씨는 단 한시간만에 켄슈의 무한 콤보를 발견해냈다).

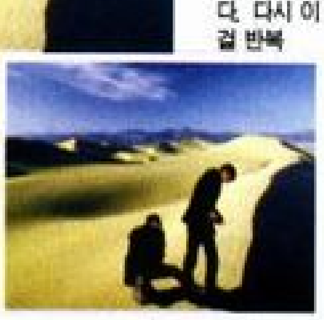
이미 무한 콤보에 대해서는 제 1장 '콤보' 편에서 언급이 되었으므로 간단히 복습하는 정도로 넘어가기로 하자.

스트리트 파이터 2

초창기 대전격투게임이라서 그런지 버그가 꽤 눈에 띄는 스파2의 대표적인 무한 콤보 한가지를 소개한다.
그림을 보길….



▼ 앉아 약발 연타. 3-4발이면 별이 돈다. 다시 이걸 반복



▲ 현재 국방의 의무를 성실히(?) 수행하고 있는 사나이 울프의 스파2 무한 콤보 직접 시연!(99년 3월호의 사진) 류 또는 켄의 강 K로 역가드 공격(일어로는 메구리(めぐり)라고 한다) 후에…

사무라이 쇼다운 시리즈

사무라이 쇼다운 3탄이 무한 콤보가 많긴 하지만 인기를 크게 못 끌었던 이유로 4탄 「아마쿠사 강림」을 예로 들겠다. 상당히 많은 무한 콤보가 있는 사쇼4는 실용적인 무한 콤보부터 시작해서 데미지가 너무 작아 전혀 실용적이지 않은 무한 콤보까지 여러가지의 무한 콤보가 있었다.



◀ 뒤로 던지고



▶ 대쉬 B - 대쉬 B - 대쉬 B… 간단하고 데미지 높고 실용성 있던 겐주로의 무한

킹 오브 파이터즈 시리즈

킹 오브 파이터즈 시리즈는 1년에 하나씩 만드는 발매 속도 때문인지 테스트를 많이 해보고 발매하지 않았다는 느낌을 줄 정도로 무한 콤보나 밸런스 파괴 요소를 자주 발견할 수 있다. 또, 발매를 할 때 마다 시스템에 대폭적인 변화를 주기 때문에 킹오파 시리즈와 버그는 뗄 수 없는 관계. KF95의 쿄 무한이나 KF97의 테리의 무한 파워차지, KF99의 켄슈 무한 천궁퇴가 유명하다.

철권 2 Ver. α

초창기의 철권 2 알파 버전은 밸런스를 해치는 많은 버그를 가지고 있었다(PS판은 나중에 발매된 Ver.β를 기준으로 이식된 것이다). 특히 타임릴리즈 캐릭터였던 브루스의 무한 콤보는 그야말로 엄청나게 간단해서, 일단 띄우기만 하면 트리플 니 콤보의 2타(← RK LK)를 반복만 하면 죽을 때까지 때릴 수 있었던 것. 베타 버전에서 황급히 고치긴 했지만 막강 브루스는 베타 버전에서도 그다지 약해지지 않았다….

2. 무한(無限) 잡기

말 그대로 잡기를 무한 반복하는 것이다. 무한 콤보보다 종류는 적지만 대부분 무척 실용적인 버그들이다. 캡콤 쪽 게임에서는 아직 무한 잡기 발견에 대한 보고가 없다. 캡콤 게임 중 무한 잡기가 있는 게임이 있는 것을 알고 있는 독자라면 알려주시길….

■ KF94


▶ 던지고~


▶ 굴러서~


▶ 받아서 또 던지고~

타격기 캔슬 후에 커맨드 잡기를 넣으면, 커맨드 잡기 후 떨어지는 상대를 쫓아가서 다시 잡기를 걸 수 있다. KF94 후반부에 약손-약발 연타와 함께 대표적인 버그이다. 가능한 캐릭터는 커맨드 잡기를 가진 모든 캐릭터들(던지기 후 경직이 풀리는 시간에 따라 쉽고 어려운 정도의 차이는 있었다)

■ KF96

가장 대표적인 무한 잡기중 하나인 무한 설풍. 이오리의 커맨드 잡기인 설풍(←↙↓↘→C)이 발동 후 딜레이가 적은 것을 이용하여 설풍 - 강펀치 - 설풍 - 강펀치를 반복한다. 강펀치를 넣지 않고도 가능한데, 그러면 노 데미지로 상대와 댄스를 출 수 있다. 이외에도 베니마루 코레더의 클라크 한정 무한 잡기 등도 있다.


▶ 사모님 도시고~(96을 못구해서 97의 설풍 사진으로 대체. 97에서는 폭주 이오리로만 무한이 가능하다)

■ 버그와 밸런스의 상호관계

밸런스(balance : 균형, 평형, 조화)란 대전격투게임에서는 과연 여러 등장 캐릭터들이 얼마나 공평하게 싸울 수 있느냐를 뜻하는 말이다. 여러 캐릭터가 두루 사용되기를 바라는 게임 제작자들은 캐릭터간의 밸런스를 잘 맞추려고 노력하지만(이것을 밸런싱(balancing)이라고 한다) '버그' 때문에 밸런스가 파괴되는 경우가 굉장히 많다. 밸런스와 버그를 모두 잡아내려면 상당히 많은 테스트를 거쳐야 하는데, 아무리 노력하여 테스트를 하고 노력해도 게임 제작자가 의도하지 않은(프로그래밍 상의 오류는 아니지만) 기술의 사용법의 발견으로 게임의 밸런스가 파괴되는 경우도 많다.

• 밸런스는 왜 중요한가?

대전격투게임에서는 밸런스가 무척 중요한 요소이다. 왜 중요한가? 그 이유는 바로 대전 격투게임이 대전의 호쾌함뿐 아니라 '캐릭터의 개성'을 먹고사는 존재이기 때문이다. 대전 격투게임은 앞다투어 멋진 캐릭터, 매력 있는 캐릭터를 신 캐릭터로 내놓으면서 시리즈를 만들어낸다. 이런 각각 개성을 지닌 여러가지 캐릭터가 두루 사용되는 게임이 재미있는 대전격투게임으로 평가받기도 한다. 그러나, 밸런스가 파괴되어 특정 캐릭터가 지나치게 강하다면 '캐릭터성'의 의미는 죽어버리고 만다. 아무리 자신이 좋아하는 캐릭터를 열심히 키워도 밸런싱을 잘못해서 절대 이길 수 없다든지, 버그로 인해 무한 콤보로 죽어버린다면 얼마나 허무한가?

생각해보자

우려먹기의 황제, 캡콤이란 말을 자주 한다. '또 스트리트 파이터냐?' 라는 말은 이미 예전부터 자주 들리던 말…. 물론, 같은 캐릭터 디자인을 가지고 계속적으로 시리즈를 내놓는 것은 우려먹기라는 것을 부정할 수 없을 것이다. 그러나, 캡콤의 우려먹기는 좀 더 완벽한 밸런스의 대전격투게임을 내놓기 위한 것인 경우도 많다. 버그 잡기 및 캐릭터간 강약 조절(밸런싱), 시스템에 대한 손질을 한 후 후속작을 내놓는 것이다. 스파 2 대시가 그랬고, 스파2 터보가 그랬고, 슈퍼 스파 2 X가 그랬고, 스파 제로2 알파가 그랬고, 스파3 세컨드 임팩트가 그랬고…. 그래서인지 캡콤의 대전격투게임에서는 전 캐릭터 모두 쓸만하면서 버그 기술(무한 등)이 적은 편이다(안 그런 게임도 있다. 대표적으로 사립 저스티스 학원). SNK는 그 반대로 매번 새로운 시스템과 수많은 신 캐릭터들을 이용해 게이머에게 새로운 재미를 주지만, 버그가 많은 게임을 내놓고 있다. 과연 어떤 것이 좋은 것인가? 그것은 게이머들이 판단할 것이다.

• 우리는 완벽한 밸런스의 대전격투 게임을 원한다



▲ 현재 거의 완벽한 밸런스를 보여주고 있다는 DOA 2

물론, 완벽한 밸런스의 게임이라면 스트리트 파이터 1로 돌아가야 할지도 모른다. 단 두 캐릭터만 고를 수 있으며, 둘이 완벽히 같은 조건을 가지고 있기 때문에 공정한 대전을 펼칠 수 있을지도…. 그러나, 현대는 개성의 시대. 어떤 대전격투 게이머도 자신만의 개성을 가진 캐릭터를 원하기 때문에 대전격투게임의 캐릭터 숫자는 늘어만 간다. 이러한 시대에 스파1 같은 것을 원할 수는 없다. 그렇기 때문에 어느 정도 강한 캐릭터는 있을 만 하지만 다른 캐릭터들도 수련 여부에 따라 충분히 강한 캐릭터를 제압할 수 있어야 한다. 약한 캐릭터를 이용해 강한 캐릭터를 깨는 재미를 느끼는 게이머들도 있기 때문…

3. 기타 특이한 버그

위의 무한 콤보와 무한 잡기는 분류할 수 있는 버그를 묶은 것이고, 다음에 언급하는 버그들은 어떤 범주에도 넣기 힘든 버그들이다. 상당히 많은 버그가 있으므로 대표적인 것 두가지만 들어보도록 하겠다.

스트리트 파이터 2 : 일명 학다리(가일), 그림자 붙이기(가일), 그림자 던지기(가일)
스파2를 해본 사람이라면 누구나 알고 있을 버그 기술들. 특이 가장 사악한 그림자 던지기는 상대와 거리에 상관없이, 상대의 상태와 상관없이(다운이나 점프하고 있어도 걸린다) 연속적으로 데미지를 줄 수 있는 초 사악 버그 기술. 이거 하나만 알고 있으면 동네 오락실을 주름잡는다는….

VF3 A버전 : 천발 세우기
최강의 사악 버그. 천발 세우기(가칭)! 킥캔슬이 되는 캐릭터라면 모두 가능한 버그였으며 1P한정. 비록 나중의 버전들에선 고쳐졌지만…. 방법은 상대를 띄운 후 상대가 바닥에 떨어지기 전 킥 캔슬(K, G)이나 천발 캔슬(PK, G)을 하고 버튼을 모두 눌러주는 것이다. 그러면 떨어지던 상대가 벌떡 서버린 후 조작 불능 상태에 빠진다. 이것은 보통 연습용으로 컴에게 사용하는 사람들이 많았지만, 대전 중 사용하면 그 즉시 의자가 날라가는 초 사악 버그 중 하나였다.

● 밸런스를 파괴하는 자들

몇몇 유명 대전격투게임에서의 밸런스 파괴 캐릭터의 예를 들어보도록 하겠다

• 스트리트 파이터 2 : 가일


▲ 시리즈가 갈수록 약화되어도 대기 군인의 신화는 아직도 계속된다

밸런스 파괴의 선두주자, 가일. 비단 앞에서 언급한 버그 콤보 시리즈를 제외하고라도 가일은 무지막지한 강함을 지니고 동일 캐릭터 대전도 불가능하던 시대에 밸런스 파괴의 왕자 자리를 차지하고 있다. 빠른 견제용 원거리 공격 소닉 붐 이후의 경직 시간이 지나치게 짧아서 소닉붐을 쫓아가면서 적을 공략하는 패턴이 그야말로 황금패턴이었던 것이다. 지금이야 밸런스가 파괴되면 같은 캐릭터로 대전하는 궁극의 방법도 있긴 하지만, 당시에는 동 캐릭터 대전이 불가능했기 때문에 오랫동안 스파2를 즐기고 싶으면 오락실 문 열면 달려가서 가일을 일단 선택해야 했을 정도로 가일을 선택했다는 메리트는 무척 컸다.

• KOF97 : 폭주 이오리



▲ 커맨드 입력으로 나오는 캐릭터들은 모두 사기 캐릭터 뿐

밸런스 파괴 캐릭터로 가장 유명한 일명 '폭주 이오리'. KOF97 전 캐릭터 중 스피드 최강, 점프 강발의 판정 최강, 파워 발군, 보통 이오리로는 되지 않는 무한 설풍 등, 밸런스 파괴의 요소를 두루 갖추고 있는 캐릭터이다. 이외에 KF97에는 폭주 레오나와 각성한 오로치 팀도 있어서 굉장한 밸런스 파괴 게임이었다. KF97의 다른 캐릭터들은 비교적 밸런스가 잘 잡혀있지만 폭주 캐릭터의 선택 커맨드가 공개된 이후부터 다른 훌륭한 게임성은 거의 무시가 되어버렸다. 안타까운 실정….

• 버추어 파이터 2 : 아키라 유키

다른 대전격투게임의 강한 캐릭터들은 어떻게라도 파해법이 있었는데, 『버추어 파이터 2』의 아키라는 그런 파해법이 통하지 않는다. 그야말로 무적 막강 캐릭터. 수련이 약간 힘든 편이라는 것이 그나마 위안이 되는 점이다.

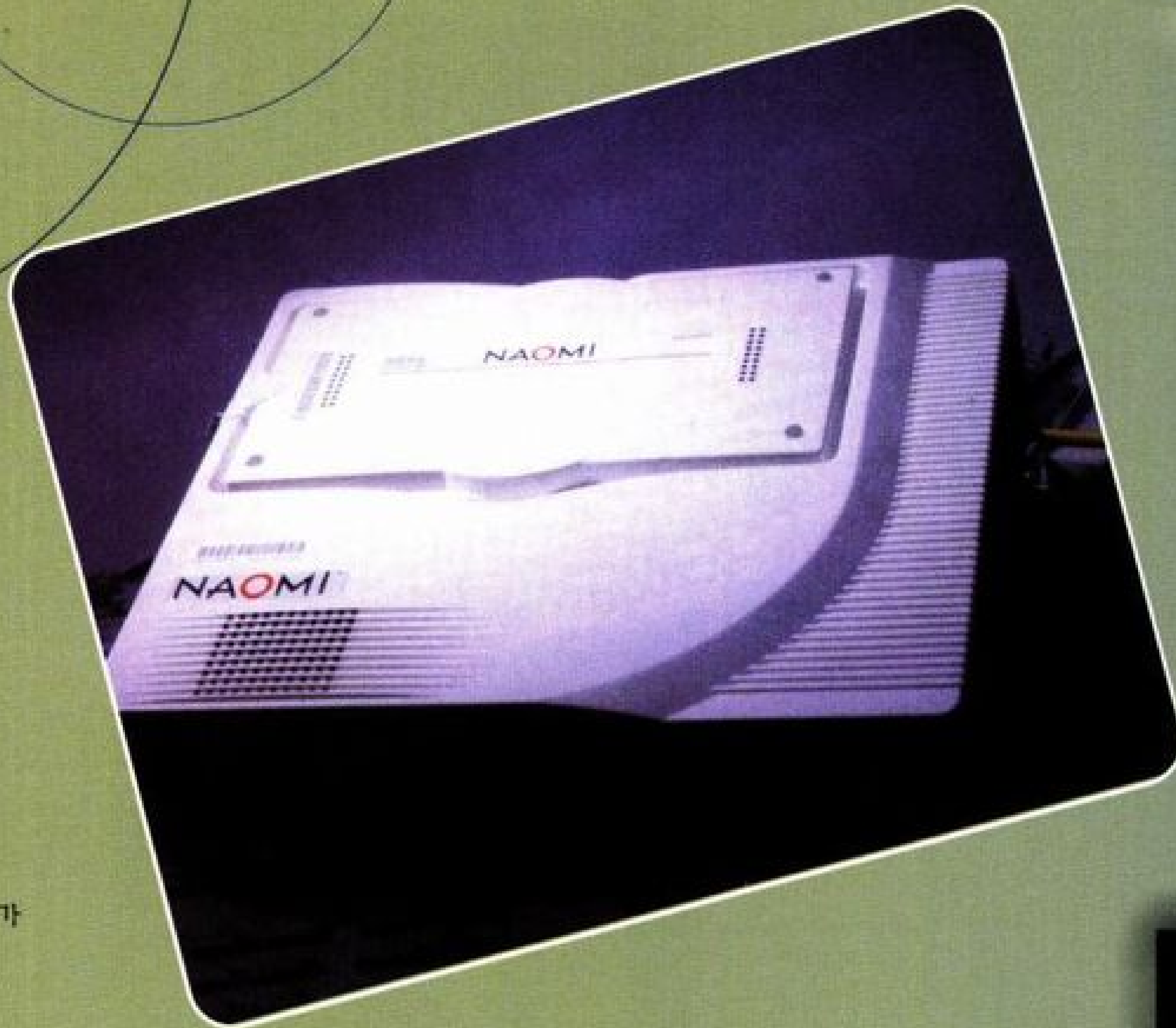
아키라가 강한 이유는 다음과 같은 점을 들 수 있다. 방어면에서는 외문 + 판손. VF3과 달리 2에서는 외문(반격기)커맨드가 판손 커맨드와 겹쳐 있었기 때문에(G버튼 후 ←P 또는 ↙P 또는 ↓P) 상-중-하단 외문을 하며 전진하는 아키라는 상당히 골아팠다. 자칫 기술을 잘못 뻗었다가는 외문정주를 비롯한 반격기에 잡히고, 아니면 판손에 기술이 씹혔기 때문. 게다가 빠른 타격기인 이문정주(→→P)와 약보정주(←→→P), 한방 잡기 붕격운신쌍호장(일명 추청망월), 위기의 순간에 링아웃을 노릴 수 있는 진보리고(↙P+G) 등 밸런스 파괴기들을 다수 지니고 있었다.

• 철권2 : 카즈야

철권2 초기에는 밸런스 파괴 캐릭터라고는 생각되지 않았으나 전 캐릭터 중 유일하게 회피를 가진 캐릭터가 카즈야 뿐이었기 때문에 철권2 후반에는 그야말로 카즈야의 세상이라고 할 수 있었다. 이외에도 그리 큰 밸런스 파괴라고는 생각되지 않지만, 철권3과 TTT에서는 같은 기간을 수련했을 때 풍신계(진 카자마, 카즈야, 헤이하치)의 캐릭터가 훨씬 강해서 밸런스를 파괴한다고 말한다(실제 현재의 TTT에서 팀배틀에서 사용되는 캐릭터가 거의 풍신류와 레이 정도인 것을 보면 풍신류의 강력함을 알 수 있다).

다음에는 공개 강좌 제 4장으로 「반격기」의 발생과 그 변화에 대해 이야기해 보겠습니다.

곤성이면 감천이다



요즘엔 아케이드 게임보다도 DC용 게임에 푹 빠져있습니다. '아케이드 담당자가 왠 드캐냐!' 라고 하실 분도 계실지 모르지만 모르시는 말씀. 아케이드 기판중 나오미의 경우는 60% 이상이 드캐로 이식되었으며 아케이드 기판중 남코의 시스템 기판으로 제작된 게임을 태반이 플스로 이식되었습니다. 말이 좀 흘렀군요. 다름이 아니고 「버추어 테니스」를 즐기고 있는데 정말로 재미있더군요. 특히나 4인 대전의 경우 아케이드에서는 즐겨볼 수 없었던 긴장감을 느낄 수 있으며 마치 진짜 테니스 경기를 하고 있는 것처럼 고도의 팀플레이를 요구하더군요. 그새 편집부에서는 징크스까지 만들어졌습니다. 『MOYA(프랑스 선수 이름)' 가 있는 팀은 꼭 진다』. 하지만 전 굴하지 않고 MOYA로 실력을 쌓으렵니다.

우희원(E-mail)

안녕하세요. 전 부천에 사는 pigtemplar이라구 하는 넘입니다. 파워 본지는 작년 11월 부터였는데 사연 보내는건 이번이 첨 이네요. 전 KOF와 음악 시뮬레이션게임을 사랑합니다. 오늘 통신에 보니까 KOF2000의 스크린 샷이 공개 되어있더군요. 무지무지 재미있게 생겼어요. 되게 희한한 기능도 생기고…. 스트라이커를 굉장히 유용하게 쓰나봐요. 다운공격도 하구….

신 캐릭터도 여러명 나오더군요. 특히 파오와 알프레드가…. 그리고 오늘 일본에서는 KOF2000 로케테스트가 있다더군요. 가고 싶어라~. 정식날짜는 7월 20일루 잡혀 있더군요. 이 책이 나올 때가 되면…. 아마 나오겠죠?

이번에 나온 펌프족보, 굉장히 유용하게 잘 쓰고 있어요. 그걸 보고 열심히 연가퍼포를 만들고 있죠. 그리고 떠돌이님은 드럼 잘하세요? 전 요즘 드럼 하는 맛에 살고 있답니다. 인제 겨우 리얼해피맨 깨요. 언젠간 익스리얼에서 와자를 클리어하는 날이 꼭 올 겁니다. 긴말 쓰면 중략될지도 모르겠군요. 그럼 안녕히 계세요~

사연을 처음 보내는 우희원군. 별명이 Pigtemplar 인걸로 볼 때 스타를 잘하는 뚱뚱한 청년이라는 말인가? 뭐, 아니라면 죄송하고! 이번달에도 실려있듯이 드디어 킹오파 2000에 대한 정보들이 속속 공개되고 있습니다. 아마 이 책이 나올 때 즈음이면 가까운 게임센터에서 볼 수 있을지도 모르겠네요. 킹오파 2000, 무엇보다 신 캐릭터가 많아진 것 같더군요. 못 보던 캐릭터도 있고 덕킹같이 예전에 나왔던 캐릭터도 있고…. 시스템을 보니 정말 많이 복잡해졌더군요. 과연 얼마나 적응이 될까 궁금하기만 합니다. 우희원군은 킹오파 시리즈를 잘하는 모양이군요. 관심이 많은 것을 보니…. 전 잘 하지는 못하지만 재밌게는 합니다. 하지만 시리즈가 너무 많이 나오다보니 다소 걱정이 되기도하네요. 하지만 음악게임의 틈에 다시 격투 게임이 비집고 들어갈 수 있는 틈을 만들지도 모른다는 생각을 해봅니다. 저번달 공략에 나간 펌프 족보. 유용하게 쓰신다니 다행이군요. 사실 필자분께서 심혈을 기울인 공략입니다. 연가 퍼포먼스라…. 멋진 것을 만들어서 갤러리를 모아보세요. 저는 요즘 드럼 세컨드를 열심히 연마중입니다. 하지만 아직도 리얼이죠….

빠래(E-mail)

떠돌이님 안녕하세요. 저는 빠래라고 합니다. 겜파워를 보던중 파워카페에 관한 기사가 있어서 가봤습니다. 그 곳 겜파워에선 오늘도 공략이 한창이겠군요. 파판9 발매되었다지요? 저는 파판은 별로 조아하진 않지만 어렸을 적 패밀리로 알 수 없는 게임을 해보았는데 그게 지금 생각하니 파판이었던 것 같아요. 어쨌든 더운데 수고하시구요(참 이번호 파워 만화를 보니 에어컨 땜시 추워하시는 것 같던데…). 다음달 겜 파워에선 센티2 완벽공략이 나오길 빕니다. 예전처럼 대사까지… 그럼 또 안부인사 드리져. 그럼 바이

파이널판타지 9은 정말 잘 만든 게임이라는 생각이 듭니다. 비주얼, 사운드, 연출 등이 옛 분위기와 상당히 흡사하더군요. 마치 5탄이나 6탄 때의 분위기 같습니다(제 개인적인 생각으로 그렇다는 말입니다). 중요한 사실을 알려드릴까요? 저도 여차여차해서 알게된 사실인데 「9」은 전작들에 비해 음질이 탁월하다고 하더군요. 기존의 음원압축 방법이 아닌 새로운 타입의 방식을 사용해서 훨씬 깔끔한 음악을 들을 수 있다고 합니다. 하지만 그만큼 억세스하는 시간이 길어져 더불어 로딩도 길어진다는 치명적인 단점을 가지고 있죠. 하지만 저의 경우는 플레이하면서 로딩이 길다라고 느껴본적이 없으니…. 대부분의 반응은 파판9의 로딩시간에 대해 긍정적인거 같습니다. 아주 다행이죠. 전 불행하게도 세이브 데이터가 날아가 다시 플레이하고 있습니다. 가끔 세이브 데이터가 파손될 우려가 있다고 합니다. 이점 유의하세요. 불상사가 나는 일은 막아야죠.

그 만화말이죠. 말이 필요 없습니다. 제 자리가 에어컨 바로 옆자리인데 정말 얼어죽겠습니다. 가끔은 일을 문득 하다 타자를 치는 속도가 떨어진다는 느낌을 받아서 손을 주물러보니 손이 얼었더군요. 차갑게…. 이번 여름은 정말 추워요.

김경민(E-mail)

안녕하세요.

요즘 건버드 재미가 쏠쏠하네요. 요즘 아이들 사이에선 건버드 1위에 이름새기기 열풍이예요. 단돈 백원으로 2-1판까지 가는 제친구들을 볼 때면 부럽기만 합니다. 저두 나름 대로 연습합니다만. 아직 발끝밖에 못미치네요. 편집부님들은 건버드 잘하시나요? 건버드 지나간지가 언젠데…라는 말을 하실지도 모르지만 한물간 게임이 더욱 잼있단 사실을 아시는지요.

건버드라…. 그것은 사이쿄에서 만들어낸 극악무도 슈팅 게임. 지금 시기상으로 볼 때 건버드 2를 플레이하고 있는 것이겠죠? 저도 가끔 건버드 2를 하곤하지만 정말 쉽지 않더군요. 뭐랄까 보통 인간의 반응으로는 극복하기 힘든 난이도랄까? 어쨌든 저는 건버드 2는 잘 못합니다. 잘가면 1-6판쯤 가는 정도…. 하지만 「스트라이커 1999 Ⅱ」는 아주아주 조금 합니다. 원코인 노미스로 1-8까지 클리어. 하지만 2-1에서 다 죽습니다. 2-1까지가면 총알이 화면에 빽곡히 차서 떨어지더군요. 이걸 어떻게 피하라고…. 슈팅 게임에는 공통점이 하나 있어요. 패턴이 정해져 있다는 것과 폭탄을 잘 사용해야한다는 것. 적이 쏘는 탄환의 경우는 뚫어져라 쳐다보면 피할 틈이 보입니다. 침착하게 플레이하면 빠져나갈 구멍이 보이죠. 꼭 알아둬야하는 것을 하나 알려드리겠습니다. 적이 쏘는 미사일이 많으면 잠시동안이라도 미사일을 발포하지말고 피하기만 해보세요. 슈팅 게임에서 죽는 경우가 대부분 적의 미사일과 자신의 미사일이 혼돈될 때 입니다. 제 실력이 뛰어난 것도 아닌데 이래라 저래라 말만 많았군요. 언제 기회가 되면 스트라이커 1999로 콤비를 맞춰보는 것은 어떨지요?

심재용(E-mail)

떠돌이형님 재용입니다. 좀 늦었지만…. 그래도 게임할 시간을 쪼개고 쪼개서 보냅니다(디아블로 2 해야돼~~). 최근에 텔레비전에 케이블TV라는 것을 달았답니다. 제가보는 채널은 한 여섯 개정도입니다(투X버스, *TV, 스포츠, 영화, 음악 기타등등). 마지막것은 묻지마십시오. 다치십니다. 어쨌든 그중에 투니버스를 많이보는데 투X버스 짱입니다. 몇몇 유치한 서양 만화 빼고 대 만족입니다. 앞으로도 계속 볼 작정 입니다(제가 꼭 투X버스 홍보하는것 같군요).

P.S 철권. 지난달 명언은 새겨 듣고 계속 수련하고 있습니다. 지금도 철권하러 갈겁니다.

투X버스라면 명작 만화들을 많이 해주는 곳으로 유명하죠. 요즘 게임을 않하는 이유가 티비를 보느라 그런 것이군요. 하지만 애니메이션도 사실 게임과 연관이 있기 때문에 많이 본다고 해서 나쁠 것 하나 없어요. 가끔 독자들 중에 애니메이션 코너에 대한 얘기를 듣습니다. 그러나 애니메이션과 게임과의 연관성은 무시할 수 없거든요. 그러고보니 저도 애니메이션을 꽤 좋아하는 편이군요. 최근에 본 것은 카우보이 비밥과 청의 6호. 나온지는 꽤 오래된 거지만 정말 마음에 딱 드는 작품이었습니다. 그러고보니 카우보이 비밥의 경우는 투X버스에서도 방영했었군요. 혹시 보셨나 모르겠네…. 허억. 너무 애니메이션 얘기만 하는 것 같습니다.

어허 그리고 보니 저는 형님이 되어있고. 허허 이거참 시간 빨리 흘러가네요. 그것도 그거지만 철권 실력이 얼마나 늘었는지 궁금하군요. 철권을 수련해서 「파워 게이머를 찾습니다」에 도전해보는 것은 어떠실는지?

P.S 꾸준히 하는게 무엇보다 좋습니다. 아무리 실력이 뛰어나도 오랜기간동안 안하다 보면 실력이 줄기 마련이거든요. 앞으로 기대해 보겠습니다.

P.S 다음에는 꼭 게임쪽 사연을 보내주도록 해요!

김기성

8월호를 보니 「파워 게이머를 찾습니다」란 코너가 새로 생겼더군요. 방학기간이기도 하고 해서 이렇게 편지를 드립니다. 멀티탭이나 들고 가서 철권 4인 대전을 즐겨봤으면…. 방문할 때 사항 등을 좀 알려주세요.

기성독자! 일단 플스2를 산 것은 축하해드리죠. 「파워 게이머를 찾습니다」는 독자와 친선 게임을 하는 코너입니다. 도전하는데 제약은 없습니다. 게임 파워 독자라면 누구라도 도전할 수 있는 기회를 드리는 것이죠. 우선 방문할 때 사항에 대해 간단히 말씀 드리면 우선 게임파워 엽서에 있는 「파워 게이머를 찾습니다」란에 자신의 참가를 알리는 글을 쓰셔야하죠. 그걸 작성하신 뒤 저희 편집부에서 연락을 드립니다. 그럼 대전 날짜와 그밖에 것들이 결정되죠. 대전 당일에는 자신이 질 경우 기증할 HP아이템을 반드시 지참해야 합니다. 그리고 자신이 자신있게 플레이할 수 있는 대전용 게임(예를 들자면 킹오파 시리즈)와 같은 게임을 가져오셔야 됩니다. 단, 대전의 결과가 나올 수 있는 게임이어야 하지요. 이정도가 「파워 게이머를 찾습니다」에 참여하기 위한 기본적인 준비라고 할 수 있습니다. 자세한 정보를 아시고 싶으시면 저 코너를 참조하는 쪽이 빠르실 거라 믿습니다.

871005(E-mail)

편지로 당당하게 보내고 싶지만 그림을 워낙 못 그려서…. E-mail로 보냅니다.

전 요즘에 펌프를 하고 있습니다. 참 재미있더군요. 곧 열릴 (대구 수성 못썰매장)펌프대회에 가려구여. 실력은 그저그래서 참가는 못하겠네요. 뭐…. 내실력이라고는 리믹스완전 마스터! 그리고 하드를 완전정복(쿠헬헬)합니다. 8월달에 보니 피자가 제일 어렵다고들 하더군요. 제가하기에는 액바가 더 어려웠어여. 이번 시험 핑계로 플스를 빨리 사야겠군요. 그럼 떠돌이님 안녕히계십쇼. 담에 뵙겠습다.

P.S : 전 14살이구여 겜도 무자게 잘해여. 떠돌이님, 사미님 멜 아십니까?

펌프를 즐긴다면 8월호 공략이 많은 도움이 되었겠군요. 시합이라…. 시합같은 곳에는 참가하는 것에 의의가 있는 것입니다. 실력이 안된다고 해도 경기에서 배울수 있는 것들도 많이 있거든요. 대회하니까 옛날에 이지 컨테스트에 나갔던 기억이 나는군요. 아쉽게도 결승전에서 한번 미스를 하는 바람에 플스라는 상품을 놓쳤습니다. 아주 아깝더군요. 하지만 솔직히 결승에 까지 가리라고는 생각도 못했거든요. 하하! 이상하게 제 자랑만 늘어놓았군요. 더 열심히 하셔서 크레이지 모드까지 마스터해보심이 어떠실는지? 플스도 빨리 사시길 기원해드리죠. 그러나 부모님을 속이면 혼납니다. 정정당당하게 구입하도록 하세요.

P.S : 사미님의 부탁으로 알려드릴 수 없습니다.

K(E-mail)

안녕하십니까? 요즘 오락실에 자주 못가고 있습니다. 그래도 가끔씩은 가요~ 그래서인지 왠지 ez실력이 약간 줄었는듯한 느낌이…. 철권TT는 슬럼프 상태까지 갔지만 가정용 겜의 도움으로 벗어났습니다. 가끔씩 가는 오락실에 요즘 맛들인 것이 있다면 그건 바로 건버드 2. 저희 오락실엔 DOA2가 없어요. 기타도 없어요. 그리고 드럼2도 없어서 못합니다.

저번에 DC로 건버드 2를 하고 나선 정말로 재미를 느껴서 오락실에서 몰두하고 있지요. 목표는 원 코인 클리어!! 라고 말하지만 그 엄청난 총알 피할 길이 없더군요. 크흑~ 그러나 제가 아는 형이 시범 케이스로 총알 피하는 것을 보여 주셨습니다. '커억~ 어… 어떻게 저렇게 피할수 있지' 라는 말이 절로 나오더군요. 에잇, 나도 포기 할수는 없지 오로지 수련이다~!!! 그럼 안녕히 게시고 일 열심히 하시길….

호오! 여기도 건버드 열풍이군요. 아니 혹시 경민 독자와 K 군은 친구사이 아닙니까? 어떻게 이렇게도 똑같이 건버드 2에 심취하다니…. 이거 참 의심스럽습니다. 건버드 2에 대해서는 위에 이미 다 말해놓았기 때문에 더 이상 할말이 없다고는 하지만 그래도 한마디. 제 친구중에는 건버드 2를 원코인 클리어하는 녀석이 있는데 인간이라고 보기 힘들 정도로 잘하더군요. 제가 연구한 결과로는 잘 하는 사람과 못 하는 사람의 차이점이 있습니다. 전자의 경우는 보스의 약점들을 전부 알고 있습니다. 그리고 바짝부터서 공격하는 근접 공격을 무지 잘 사용합니다. 그게 파워가 강하다나 어쩐다나…. 후자의 경우는 일단 결정력이 부족합니다 폭탄을 쓸까 피할까 고민하다 결국 맞아 죽습니다. 또, 근접공격은 쓸 생각을 하지도 않죠. 이제까지 떠돌이의 내 맘대로 분석이었습니다. 시청해주신 독자분께 감사드립다.

이장호



아 아쉽게도 아트갤러리는 폐쇄된지 꽤 오래되었습니다. 하지만 제가 그림을 실어드리도록 하지요. 앞으로도 자주 그림 보내주시기 바랍니다.

파워 점수가 부활했어요!

이번달을 기점으로 파워 점수가 부활했습니다. 그래서 「근성이면 감청이다」에서도 점수를 드려야 됩니다. 기본적으로 편지(직접 쓴 경우를 말합니다)의 경우는 1,000점을 드리고 E-mail은 500점입니다. 손으로 직접 쓴 편지의 값어치가 훨씬 높겠죠? 그리고 그림이나 재미있는 4컷만화를 포함해주시는 분들께는 5,00점을 추가해드리도록 하지요.

어디다 보내요?

근성이면 감청이다는 항상 독자여러분의 사연을 기다립니다. 제한은 없습니다. 누구나 아케이드 게임을 사랑하시고 즐기시는 분이면 됩니다. 절대 어렵지 않거든요. 제 E 메일 주소는 E-mail : wanderguy@hanmail.net입니다. E-메일을 사용하지 않으시는 분들은 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임파워 「근성이면 감청이다」. 담당자 앞으로 보내주시면 됩니다. 뽑히는 사람만 뽑힌다! 라는 말씀들을 많이 하시는데요. 그런 생각은 버리시고 재미있는 사연을 날려보세요.

심오한 세계에 빠져드는 애니메이션...

무한의 리바이어스

無限のリヴァイアス

무한의 리바이어스

ANIMATION 명작 스테이션

그러니까, 지난달 파워에 수록된 애니 그랑프리 결과에서 「무한의 리바이어스」가 3위를 차지한 것을 볼 수가 있었다…. 비록 카드캡터 사쿠라라고 하는 괴물한테 밀려 3위밖에 하지 못했지만 이 애니메이션 하나만을 두고 보았을 때, 충분히 1위의 가치가 있는 애니라고 해도 과언이 아니다. 매니아라면 이미 26화까지 어떻게든 구해서 보았겠지만, 그렇지 못한 사람을 위해 이번 명작 스테이션에서 이 작품을 다루게 되었다. 우선 선라이즈에서 발매한 무한의 리바이어스 DVD판 VOL.1을 가지고 기본 스토리와 여러가지 이야기를 해보고자 한다(맛보기라고 생각해도 무방하다).

글: FUSE7



기획	선라이즈(サンライズ)
감독	타니구치 고로(谷口悟朗)
시리즈 구성	쿠로다 요스케(黒田洋介)
캐릭터 디자인	히라이 히사시(平井久司)
메카닉 디자인	야마네 키미요시(山根公利)
음악	핫토리 카츠미사(服部克久)
제작	테레비(テレビ)도쿄
러닝타임	48분(1, 2화)

작품의 배경

2137년, 태양의 코로나플레어의 영향으로 이상현상이 지구를 습격한다. 그것은 바로 '게드르트·페노메인(흔히 작중에서 게드르트로 나온다)'. 그 결과 태양계를 가리게 되는 것이 통칭, '게드르트의 바다'이다. 88년이 경과한 지금도(즉, 이 작품의 무대는 2225년이다) 거기에 대한 의문은 풀리지 않고 있다. 그 게드르트의 안에는 방사선이 가득하여 거기에 접촉하는 우주선은 모두 압괴되는 것이다. 무한의 리바이어스의 챕터구분으로 쓰이는 시어(Sere)는 게드르트의 심도를 말하는 것으로 주인공들이 탄 견습위성 리베·델타는 원래 시어 1까지만 다이브를 한 후에 빠져나갈 계획이었는데, 그게 묘하게 틀어지면서 수수께끼와 같은 모험을 겪게 되는 내용인 것이다. 가까운 근미래를 배경으로 전혀 색다른 스토리를 선사하는 리바이어스는 상당히 사실적이면서도 심리적인 면을 잘 그리고 있다고 할 수 있다(알고 보면 미래의 15소년 표류기랄까?).



등장인물



아이바 코우지(相葉 柑子)

16세, 170.5cm. 이 리바이어스라는 만화의 설정 자체가 그런 면이 좀 있기는 하지만 주인공인 이 아이바 코우지에 대한 비중은 상당히 희박하다. 뒤의 25화쯤에는 제 역할을 하기는 하지만 여기서는 아직 그렇게까지…(어디까지나 1, 2화라는 것을 알자). 성우는 시라토리 테츠(白鳥哲)가 담당했는데 브레인 파워드에 나왔다고는 하나, 그리 유명하지 않은 성우이다.

◀ 좀 위선적인 면이 있기는 하다만서도…



아이바 유키(相葉 雪)

15세, 178cm. 주인공인 코우지의 동생. 하지만 형에 대한 적개심이 상당히 강하다. 극적으로 살아 돌아오는 형을 보고 '쳇'이라는 말을 하는 것을 보면 그 수준이 상당한데, 일단은 주인공의 위선적인 면에 대해 상당한 적개심을 가지고는 있지만, 사실 주인공이 위선적인지는 직접 본 사람이 판단할 일이다. 성우는 호시 소이치로(保志總一朗)가 담당했다.

◀ 멋있어 보이기는 하다



오제 이쿠미(尾瀬 イクミ)

처음에 주인공인 코우지의 파트너로 등장한다. 꽤나 낙천적인 듯이 보이다가 2화에서는 상당히 선지아게 다른 이를 구하려는 면을 보인다. 이는 과거의 일을 암시하는 것일지도. 작품 전반에 걸쳐서 비중이 상당히 강한 캐릭터라는 느낌(실제로도 그렇다). 성우는 세키 토모카즈(関智一)가 담당했는데, 이 사람이야 웬만한 사람은 다 알 거라고 본다. 에반겔리온의 토우지나 에스카플로네의 반으로도 나왔다.

◀ 이 녀석의 머리스타일… 해보고 싶은 스타일인걸…



호우센아오이

(蓬仙 あおい)

16세, 164cm, 주인공의 소꿉친구… 게다가 여자다. 그렇다면 주인공의 연인이 되지 않을까… 라고도 생각할 수 있겠는데 그렇지는 않다. 주인공의 어머니에서 주인공 형제를 잘 돌봐달라는 부탁을 받고 거기에 상당히 신경을 쓴다. 일단은 이 작품의 히로인격인 캐릭터. 성우는 쿠와시마 호우코(桑島法子).

◀ 어딘가 모르게 모성애가 느껴지는데…



이즈미코즈에

(和泉 こずえ)

16세, 158cm, 이쿠미의 여자친구라고 할 수 있다(하는 짓으로 보아선 확실하다). 즉, 지속적으로 등장하는 캐릭터에 이쿠미같이 고생하는 캐릭터라고 할 수 있겠다. 개인적으로는 별로 감흥이 없는 캐릭터. 그러나 성우는 그 유명한 키노모토 사쿠라의 탄게 사쿠라(丹下櫻)가 맡고 있다.

◀ 이쿠미가 죽은 줄 알고 우는 모습을 기억하는가? 귀여웠다…



에어즈 블루

(エアーズ ブルー)

15세, 188cm, 1, 2화에서는 전혀 그 존재이유를 알 수 없는 캐릭터. 뭡, 그렇지만 나중에는 막대한 비중을 차지한다. 여기서는 일단 1, 2화에서의 역할을 말하려고 하는데, 글쎄… 한 일이 없으니 그냥 기억만 해주자. 성우는 MS 08소대의 시로 아마다 역을 맡았던 히야마 노부유키(檜山修之)가 열연했다(1, 2화에서는 두어 마디 한다).

◀ 상당한 멋이 느껴지는 캐릭터다.



화이나 S 시노자키

(ファイナ S 篠崎)

16세 165cm, 역시 1, 2화에서는 거의 비중이 없는 캐릭터. 그러나 상당한 복선을 보여주는 캐릭터이기도 하다. 나중에는 주인공 코우지의 연인격이 되는데, 그건 나중의 일이니까 여기서는 그냥 헤매다 주인공들에게 구조 받는 입장이라고 보면 된다. 성우는 아이카와 리카코(愛河里花子)가 맡았다.

◀ 흠, 이 여자가 코우지를…



유리이 바하나

(ユイリィ バハナ)

16세, 학생들로부터 천재소녀라고 불리고 있는 츠바이의 수석. 그러나 그것을 조금도 자랑하지 않는 온화하고 상냥한 성격이다. 또, 고아원에서 자랐기 때문인지 모성본능이 강하다. 아이들을 위기에서 구출하려고 안간힘 쓰는 캐릭터. 어머니랄까? 성우는 히카미 쿄코(氷上恭子).

◀ 에바의 미사토적인 이미지가 왠지 느껴지지 않는가?(나만 그런가?)



네야

(ネーヤ)

우웃! 뭐라 말할 수 없는 신비소녀다. 느닷없이 나타나서는 알 수 없는 말을 내뱉는데…, 사실 1, 2화만 봐서는 그 이름조차 알 길이 없는… 그런 소녀다. 여기저기 출몰을 거듭하는 신비의 소녀로 성우는 건버스터에 출연한 사쿠마 레이(佐久間レイ).

◀ 얼굴에 '나 신비해' 라고 써있다

물론 이외에도 등장인물은 수도 없이 많지만, 그거 다 열거하자면 페이지가 모자라고 재미도 없어지므로 여기서 스톱하기로 한다. 대신에 사진을 한 컷.



▲ 아득히 멀어지는 등장인물들이여, 얼굴도 안 보이는구나… 조연의 비애다

이 무한의 리바이어스를 처음 보게되면, 비록 자막판이더라도 무슨 소리인지 이해하기 어려운 말들이 꽤나 나온다. 그래서 여기 간략히 적어 보았다. 이걸로도 모르겠으면 열심히 보고보고 또 봐서 그냥 이해하자.

▶이종면(二種免)

항주자격 제 2종 면허. 즉 우주 셔틀의 운전면허증 같은 것을 말한다. 주인고 코우지가 따려는 자격증임과 동시에 주인공이 우주에 있는 이유.

▶츠바이

함의 교습생보다 한 단계 레벨이 높은 실습생. 고참이라고 할 수 있겠는데, 별로 안 그런 인간도 눈에 띈다.

▶가잠함(可潛艦)

게도르트 내의 고속 플라즈마에 어느 정도 견딜 수 있게 되어있지만 보통의 항주함보다는 장시간 항행이 불가능하다. 그냥 이런 게 있다.

▶K(켈빈)

절대온도. 섭씨 마이너스 237도가 0도가 된다. 하지만 행성간의 항행시에는 A(엄비리) 온도단위가 많이 쓰인다.

▶하셀

태양계내의 항행용으로 사용하는 거리(距離)단위

▶시어

원래는 게돌트의 내부 에너지 강도를 나타내는 단위. 앞에서 설명을 했다. 주인공 일행의 리베 · 델타는 원래 시어1을 통과예정이었으나 갑작스런 이유로 시어2에 근접하게 되는 것이다.

▶바이탈 가드(Vital Guard)

그냥 더럽게 큰 로봇이라고 보면 된다. 뭐, 사실 로봇이라고 하기에도 좀 그렇다.

▶게드르트

태양의 이상 코로나로 인해생긴 거대한 플라즈마 층이다. 작품상으로도 아주 중요한 개념이니 알아둘 것. 중요한 것은 여기 들어가면 죽는다는 것이다. 한글로 표기하면 '게드르트' 나 '게돌트', 두 종류로 표기된다.

▶리베 · 델타

항주사(航宙士)를 육성하는 스테이션으로서 지구와 화성의 중간궤도에 위치한 인공항성. 교관과 교습생도 합쳐서 천명단위의 인원이 배치. 항주사의 초급과정에 필요한 실기교습을 한다.

▶리베르

리베 · 델타에 설치된 실습 항주소.

▶리바이어스

현 단계로는 아직 설명불능의 외양형(外洋型) 항주함(航宙艦). 단지, 현재보다 진보된 기술로 만들어졌다는 것은 확실하다. 알고 싶으면 26화까지….

▶리프트함

리바이어스로부터 분리해서 바이탈 가드를 컨트롤하는 오퍼레이션 모함. 이것도 현 단계로는 아직 설명불능의 부분이 많다.

무한의 리바이어스

Sere 1
다가올 때 (きたるべきとき)


너무 꽉 메지 마세요, 죽어요…

평범한 학생인 아이바 코우지는, 어느 날 견습생으로 항주사 2급 자격증을 따기 위해 유학 비스무리한 것을 떠난다(정확히 말하면 유학같은 거). 엄마에게 이런저런 말을 한 후에 특급 시마바타로 우주로 떠나려는 코우지. 아니 그런데 이게 웬걸, 소꿉친구인 아오이가 느닷없이 등장하는 것이다. 게다가 자신이 싫어하는 동생인 유우키마저 자신과 마찬가지로 유학을 떠난다고 하는데 별로 탐탁치가 않다.


2200년대에도 우산은 있다


홀로 가는 자의 고독이다


기차가 왔다


니가 내 등을 밀었느냐? 아오이의 등장


동생 때문에 기분이 좋지 않다(사실 볼일이 급한 것일 수도 있다)

어쨌든 견습위성 리베 · 델타에서 코우지는 파트너인 오제 이쿠미와 함께 연습을 하게 된다. 여러가지 연습을 하면서 서로의 처지를 토로하고, 그러다가 대기실에서 파트너와 다투는 동생 유우키의 모습을 본다. 왠지 냉정한 모습의 유우키. 그리고 툴툴거리며 돌아서는 유우키를 주시하는 눈빛하나. 무언가 수상한 냄새가 난다(…라곤 해도 그런 일은 안 일어난다).


우리 둘이 잘해보자구


자네들 벽 잡고 뭐하나?


원래 애들은 싸우면서 큰다


이런 눈빛을 가진 자는 싸움도 잘하는 법이지

리베 · 델타는 게드르트에 근접해져서 다이브를 준비하고 있는 상태. 앞으로 2주일간의 휴가가 생기게 되었다. 생도들은 저마다 술렁술렁하고 있어, 확실히 리베 · 델타 전체에 왠지 들떠 보이는 분위기가 생성되었다. 츠바이들은 각기 다이브를 준비하고… 코우지는 아오이에게 여러 잔소리를 듣는다. 엄마 대신이라며….


밥을 잘먹어야 새나라의 어린이란다


앞으로의 중요인물인 유리이 바하나의 등장이다


헉, 이건 납치!!

한편 츠바이의 통제실에서의 시뮬레이션 다이브는 신통치 않고 알 수 없는 불안함이 퍼진다. 이유없이 높은, 리베 · 델타의 외벽문제…. 한편 코우지 일행(아까 전 장면은 납치가 아니라 이쿠미 일행이 부른 것이었다)은 유키와 여자친구가 다투는 모습과 뺨을 맞는 장면을 훔쳐보게 된다. 흥분한 아오이가 여자에게 따지자 사실은 유키 쪽에서 찬 거라는 말을 하는데…(좋겠군, 여자도 찰 수 있고).


훔쳐보는 것은 나쁜 짓일까? 후후

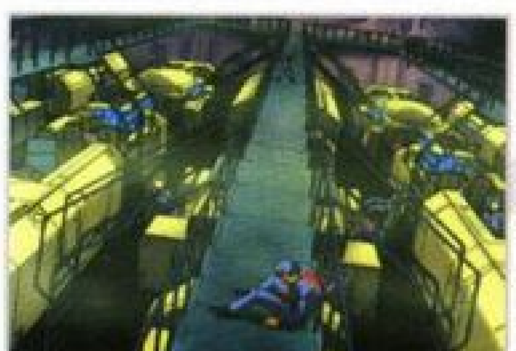

그대의 뺨에 작렬!


차 시키셨어용~



드디어 문제가 발생, 무슨 이유에서인지 리베 델타의 궤도가 바뀌어져 버렸다. 어느 사이엔가 리베델타는 게드르트의 심도2까지 들어와 버린 것이다. 황급히 중앙 제어실로 연락을 하는 츠바이들, 그러나 제어실의 사람들은 모두 쓰러져 있다. 그리고는 서서히 리베델타는 흔들리기 시작한다.


이게 어떻게 된 거야?


모두 낮잠 타임이란 말인가

Sere 2
쓸데없는 것 (よけいなこと)


이대로라면 리베델타 센터는 이미… 라고 외치고 있다


조금씩 붕괴되는 리베델타

갑자기 흔들리는 상황에 당황하는 주인공들. 그러나 붕괴된 부분에 아직 생존자가 있다는 것을 용케도 알아내고 코우지와 이쿠미는 서슴없이 구조를 위해 발벗고 나선다. 그러나 이내 난관에 부딪히는 그들. 그 사이 갑자기 동생 유키가 나타나 코우지에게 위선은 그만두라고, 착한 척은 그만두라고 윽박지른다. 동시에 어디에선가 수수께끼의 소녀가 눈을 뜨는데….


자, 가자! 긴급 119!


갑자기 나타난 유우키


성격 좋은 형이 이럴 때는 참는 것이…


◀ 어디선가 갑자기 눈을 뜨는 이상한 여자아이

유우키와 이러저러한 일을 하는 사이에 상황은 점점 나빠지고 츠바이들 사이에서도 죽음에 대한 공포를 떠올린다. 동시에 결국은 사람을 구하지 못한 코우지와 이쿠미. 이쿠미는 왠지 더더욱 괴로워하면서 '또야. 또…'란 말을 되뇌인다. 그런 이쿠미에게 코우지는 현재 상황을 인정하고 납득시키려 노력한다.


도대체 어떻게 해야 하는 거야?


어이, 어이, 지금 상황을 알고 그러고 있는 거야?


처음 등장하는 화이나, 그녀는 동물을 사랑하는가?


이봐, 지금을 생각하자고

그런데 이 일들이 왠지 꾸며진 듯하다. 정체불명의 인물들이 하는 말을 보면 점점 일은 복잡해지는데(확장이 살해됐다니?). 그 사이 리베델타의 교관들은 어떻게든 사고를 수습하려하나 남은 시간은 14시간 뿐. 도저히 불가능해 보인다. 거기다가 상황은 점점 나빠져서 사람들도 무엇인가를 눈치채게 되면서 상황은 점점 긴박해진다.


네놈들은 누구?!


어버버버버


이거 무엇인가 이상하다


이봐, 걸렸어


뭘 그리 놀라나?

상황은 지나면서 더욱 안 좋게 되고 코우지 일행도 위험함을 느낀다. 츠바이들은 합내 방송을 하게 되고 실상을 파악한 사람들은 너나 할 것 없이 모두 비상대피를 위해 중앙 교습정 리벨로 달려들지만 왠지 화이나는 넋이 나간 듯이 어딘가로 향하고 있다.


열변을 토하는 유리이


이게 뭔일이당가?


어이, 아가씨 어딜 가시나?


우리도 살아야하지 않겠어?

결국 방송은 기내전체에 엄청난 패닉을 불러일으키게 되었다. 사람들은 저마다 살겠다고 발버둥치며 중앙으로 모여든다. 주인공들은 필사적으로 탈출구를 찾다가 사람들에게 떠밀려 기절한 화이나를 발견하고 데리고 간다. 동시에 리베델타의 교관들은 시간을 벌기 위해 리베델타의 전체 퍼지를 결행한다. '어른들에게는 책임이라는 것이 있다'라는 말을 남기고 교관들은 자신의 몸을 희생하면서 퍼지를 성공시킨다. 덕분에 시간을 벌게 되고 주인공들은 천신만고 끝에 사람들이 있는 중앙의 리벨에 오게 된다.


이런 곳에서 자고 있다니

뒷이야기


이것이 바로 아수라장


극적인 탈출


목숨을 건 시간지연 작전


형은 어쩌고 너만 왔냐고?!


여기 이렇게 왔다고, 힘들었다고

이런저런 이야기들

우선, 사람들이 무한의 리바이어스를 보고 하는 말들의 대부분은 「에반겔리온」과의 비교이다. 특히나 이전에 에바게리온이 무언가의 틀을 깼었다는 점에 초점을 두어서 역시 이번 리바이어스에서의 틀을 깬 점을 에바와 곧잘 비교를 하는 것이다. 동시에 에바의 그것보다는 못하다는 말들을 하는데 반드시 알아야 할 것은 이런 개인적인 느낌의 차이는 분명히 자신만의, 어디까지나 주관적인 감정임을 알아야 할 것이다. 다르게 말해서 시나리오나 연출, 설정 등의 어느 정도 객관적인 부분에서의 비교라면 확실히 비교의 대상이 되겠지만 주관적인 것으로 비교의 대상을 삼아서는 안될 것이다. 쩝, 왠지 필자 자신의 애니관이 되고 만 것 같은데, 우선 세간에 돌고 있는 리바이어스의 소문은 극장판에 대한 얘기가 상당히 많다. 이렇게까지 TV판으로 성공해서 극장판으로 안나온 애니는, 적어도 필자가 알기에는 없다(있으면 필자에게 가르쳐 주도록. 파출소 시리즈 말고). 그렇기 때문에 극장판이 나올 확률은 상당히 높다고 할 수 있다(게다가 선라이즈가 돈을 벌 수 있는 일을 거부할 리 없으니).

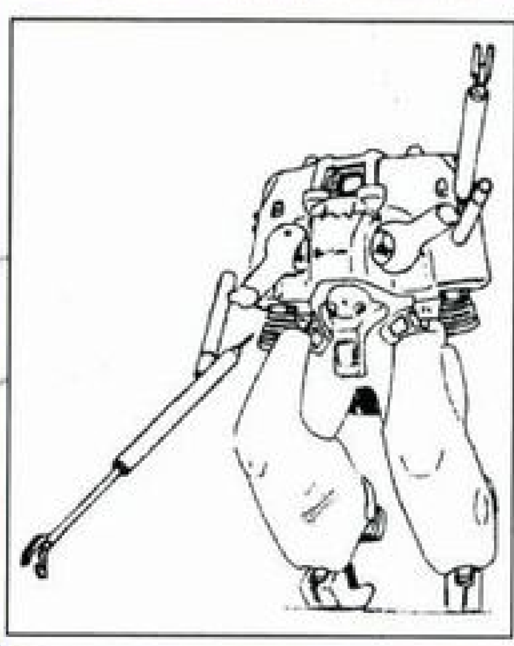
다음으로 감독과의 인터뷰 내용인데 다른 내용은 어느 감독의 인터뷰나 똑같은 내용인데 한 가지 시선을 잡아끄는 것이 있었다. 바로 사실적인 전투라는 컨셉인데, 실제로 감독인 타니구치 고로가 말한 대로라면 마크로스나 건담의 전투는 비사실적이다. 이것은 마크로스류의 전투신을 상당히 좋아하는 필자에게는 상당히 치명적일 수도 있는데, 그러나 논거가 분명해서 별로 반박의 여지를 찾을 수 없다.

다음은 리바이어스라고 하는 제목에 관한 얘기다. 리바이어스(RYVIUS)라고 하는 말은 확실히 사전에 없는 언어다. 그럼, 지난달 나간 후리쿠리처럼 만들어 낸 조어일까? 아무래도 그럴 확률이 높다. 그렇다면 무슨 의미를 지니고 만든 것일 텐데 도대체 무슨 의미를 가지고 있다는 것일까? 아쉽게도 감독이라는 작자는 그것에 대해서는 아무런 답변을 하지 않고 막연하게 시어1부터 26까지의 스토리나 엔드 타이틀에 있다는 말만 하고 있다. 그렇기 때문에 공식적으로 나오기까지는 정확히 무슨 의미를 부여하기는 어려울 것 같다.

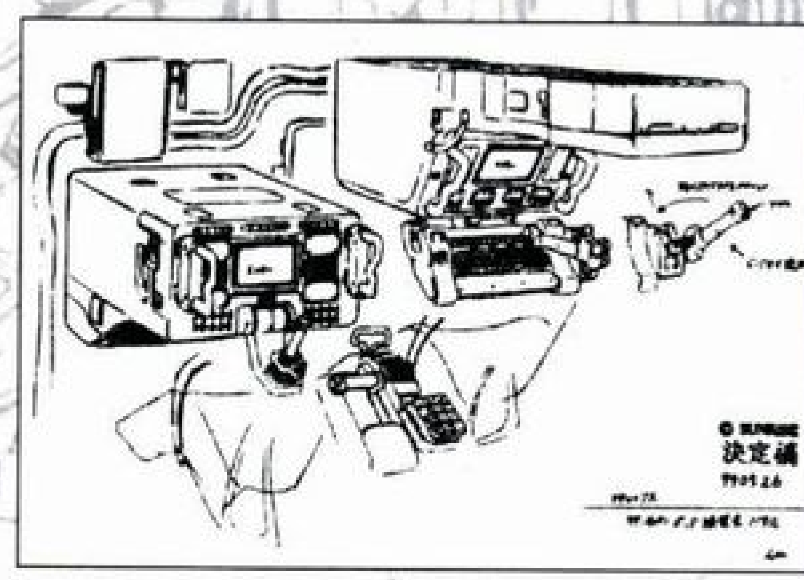
필자가 느낀 것은 "이 애니는 에바를 의식하고 만든 듯하다"라는 입방아들을 부정할 수 없다는 것이다. 확실히 비현실적이면서 어떻게 보면 너무나 사실적인 설정이 에바와 매치가 되는 것은 어쩔 수 없다고 본다. 물론 이번에 소개한 1, 2화로는 빙산의 일각 밖에 이해할 수 없다. 리바이어스라는 말은 한마디도 나오지

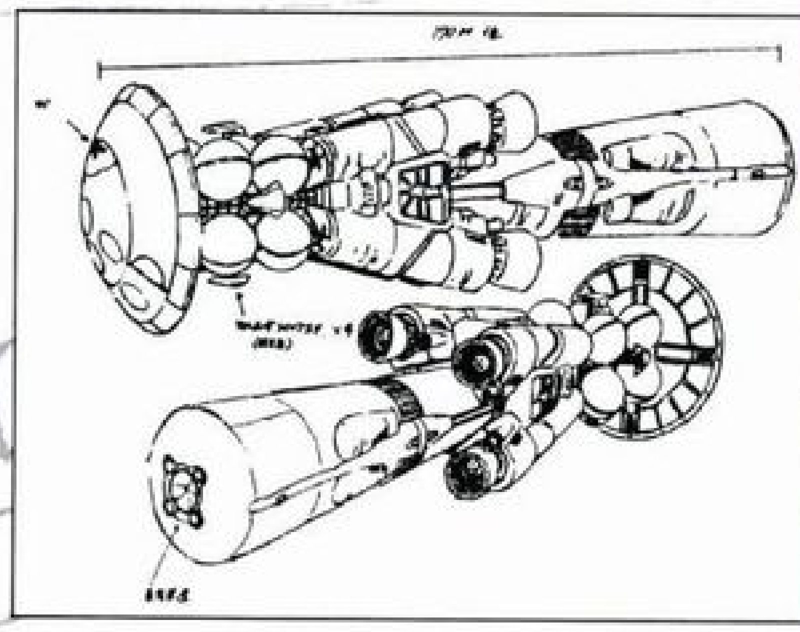
결국에는말이지…

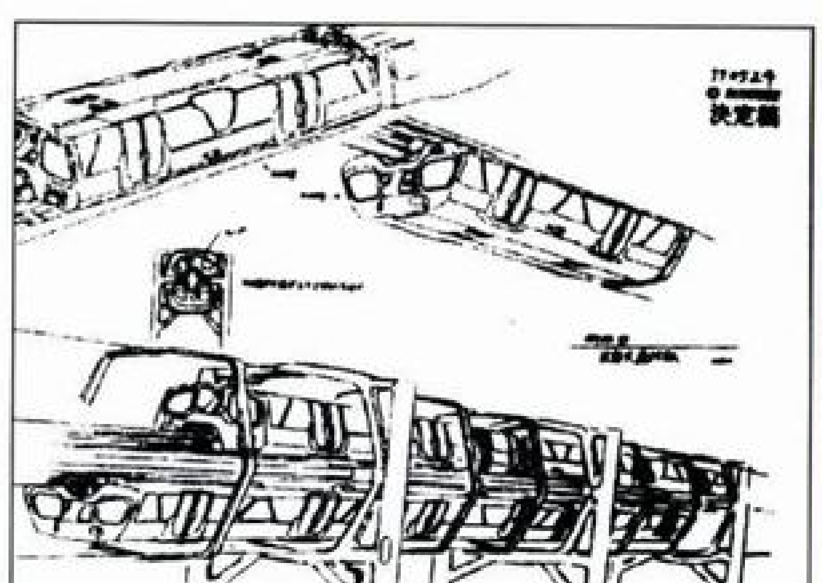
않으며 네야의 이름조차 알 수 없고 헤이거도 나오지 않는다. 앞의 제목이 리바이어스니까 리바이어스인 줄 알지, 그렇지 않으면 제목조차 짐작하지 못할 것이다. 간단히 필자가 말하고 싶은 것은 나중에라도 전 26화를 꼭 봤으면 하는 것이다. 바로 여러분들이, 통신가에서 보면 이미 전 화를 본 사람이 상당수 있음을 알 수 있는데 평가도 아주 좋은 애니이다. 선라이즈에서 내놓은 어떻게 보면 너무나 사실적이고 너무나 인간적인 애니에 여러분들도 한번 동참해주기를 바란다.





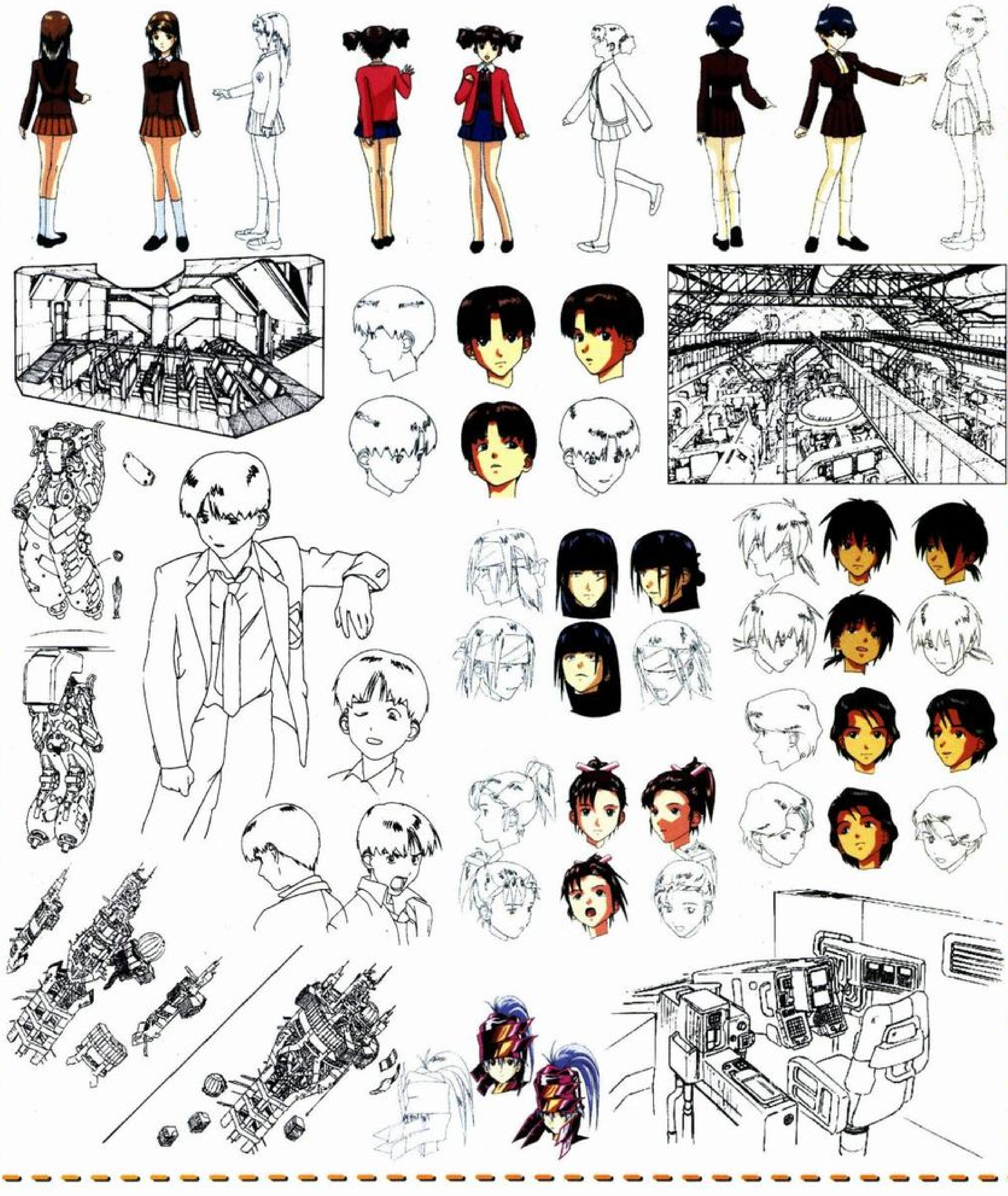






여름 대 서비스. 설정자료!

위의 글은 여름하고 서비스와의 한 판 승부가 아닌 리바이어스의 설정자료들이라는 뜻이니 착오 없으시길 바랍니다. 그림에 관심있는 사람에게는 좋은 선물이 될 지도 모른다는 생각에 끼워드리는 거니깐 너무 감동하지 마십시오. 아참, 절대!! 지면 때우기 용이 아니니깐 어디 가서 이상한 소문내지 마시길.





7등급 외계인 니아의 UFO만들기

NieA_7(니아 언더세븐)



니아 언더세븐은 사이버 호러
「Serial Experiments lain」의 오리지널 캐릭터 디자이너로 메이저 데뷔한 '아베 요시토시'의 신작이다. 이미 코믹스로는 1999년 9월부터 '월간 에이스 넥스트(각천서점)'에서 연재중에 있으며, 애니메이션은 2000년 4월 26일부터 7월 19일까지 WOWOW에서 논스크램블(nonscramble)로 방영했다. 특히, 이 작품은 lain과 주요 제작진이 같음에도 불구하고 상당히 다른 모습들을 보여주고 있는 것이 독특하게 느껴진다.

■ 배급사	각천서점(角川書店)
■ 러닝타임	25분
■ 구분	TV 시리즈

캐릭터 소개

치가사키 마유코(18세)


▲ 엑셀사가의 하얏트와 비슷한 용모

동경의 예비학교에 다니는 재수생. 지망학교가 우주인 학생의 입학을 허가하여 지망자가 늘어난 까닭에 시험에 떨어졌지만, 본래 상당한 노력파로 수준급의 실력을 지니고 있다. 친척이 경영하는 에노하나장의 2층에서 하숙하고 있으며, 목욕탕 청소, 신문배달 등의 아르바이트를 하고 있다. 하지만 언제나 가난에 찌들어 산다(두부가게에서 비지 얻어먹을 정도로…). 그 이유는 어린 시절 아버지가 병으로 돌아가시고, 어머니와 동생마저도 병에 걸려 혼자서 약비와 생활비를 마련해야 하기 때문이다. 이 때문인지 약간의 신경쇠약 증세를 보인다. 성우는 「TO HEART」의 아카리로 유명한 가와즈미 아야코.

니아(15세 정도…)


▲ 스우, 에드와 니아의 공통점은…?

어느 날 갑자기 지구로 한꺼번에 유입(?)된 우주인들. 지구에 사는 우주인은 지구에 대한 공헌도에 따른 등급이 정해진다. 그 중 우리의 주인공 니아는 최저 등급인 '_7(언더세븐)'에 랭크되어 있으며 왜인지는 모르지만, 지구인에게 공헌을 해야하는 입장이다. 하지만 니아는 마유코의 식객으로서 마치 하이에나(?)와 같은 역할을 한다. 우주인이라면 당연히 머리에 붙어있는 안테나가 유일하게 없으며, 언제나 말썽을 부리는 골치덩어리이다. 잡동사니들을 모아서 UFO를 만드는 것이 특기. 성우는 「신세기 에반겔리온」의 아스카로 유명한 미야무라 유코(연기력이 정말 압권이다).

STAFF

오리지널 캐릭터 디자인: 아베 요시토시(安倍吉俊)
감독 · 각본: 사토 마사루(佐藤卓哉)
음악: 오와 요시오(大輪好男)
제작: 트라이앵글 스탭

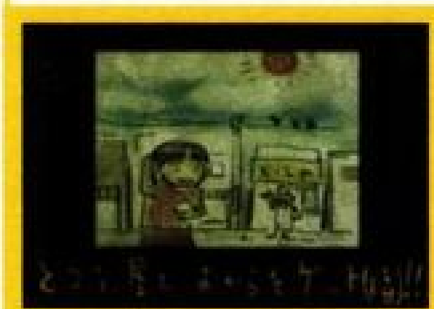
캐릭터들만을 본다면 lain과 별 다를 것 없는 것처럼 보이지만, 분위기에서 엄청난 차이를 보여준다. 네트워크의 발전을 통한 공포와 소외감, 그리고 가족간의 갈등이 빚어내는 이야기를 다룬 사이코 호러의 레인과 SF에 코믹적인 요소까지 겸한 니아 언더세븐은 천차만별의 차이를 보여준다. 물론 니아 언더세븐에서도 가난의 어려움을 상당히 깊게 생각하고 있으나 니아의 못 말리는 행동으로 인해 이러한 심각성은 눈에 잘 보이지 않는다.

마유코의 빈곤해결을 위한 대책과 생각


▲ 먼저 마유코의 방을 공개(이 얼마나 검소한 내장인가…)


▲ 신문 배달도 하고…


▲ 목욕탕 청소도 하고…

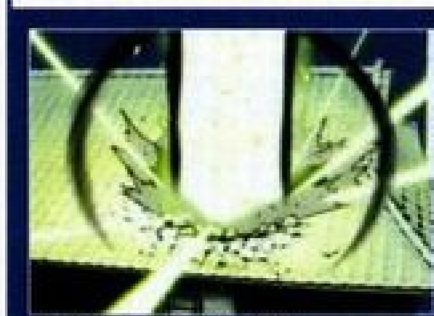

▲ 두부가게에서 비지 얻어먹을 생각도 하고…

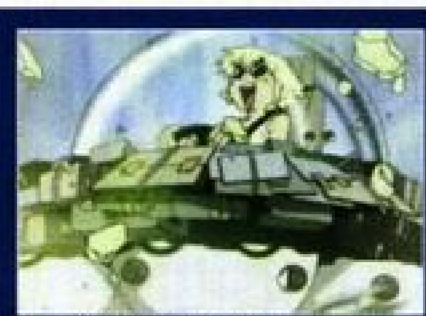

▲ 막노동할 생각도 한다(물론 타의이지만…)

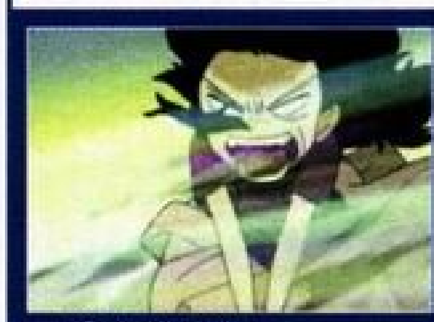
세계관

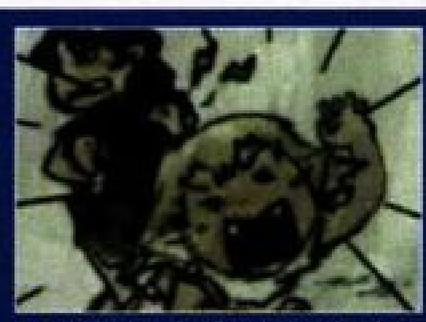
옛날에 지구로 떨어진 거대한 UFO. 이것의 목적도 정체도 밝혀지지 않은 채 많은 우주인들이 이 UFO를 통해 지구에 정착하게 된다. 지금은 많은 사람들의 기억 속에서 사라지고 있지만, 마유코의 하숙방에서는 창문 밖으로 UFO가 바로 보인다. 이미 배경은 우주인들이 사는 것을 당연하다고 여기는 시대. 우리의 주인공 마유코는 가뜩이나 혼자 먹고살기도 힘든데 밥만 축내는 존재인 니아의 합숙으로 더욱더 힘들다. 게다가 머물고 있는 에노하나 장의 계속되는 적자로 인하여 그녀는 계속해서 고된 생활을 하게된다. 결국 에노하나 장은 적자를 만회하기 위해서 변화를 꿈꾸는데….

니아의 행동과 그에따른 마유코의 반응


▲ 갑자기 지붕이 폭발하더니…


▲ UFO를 타고 등장한 니아


▲ 마유코는 분노를 하고


▲ 이것은 평소 때 마유코가 상상하는 광경

Animation

DVD 애니메이션 발매 리스트

DVDP의 가격하락, 플스2의 보급으로 국내에서도 DVD에 대한 관심이 점차 높아지고 있습니다. 이번 달에는 많은 독자분들의 요청에 의해 일본에서 발매되는 것 중 어느 정도 인지도가 있는 애니메이션 DVD 발매 리스트를 정리하였습니다.

DVD 싱글 애니메이션 강철천사 쿠루미 2편



▲ 강철전차 쿠루미는 언제 나오나?

발매일	8월 2일
발매가	1,500엔

무한의 리바이어스 5권



▲ 무한의 바하무트를 불러라

발매일	8월 25일
발매가	6,300엔

이니셜D -Second Stage vol.4



▲ 이것이 D다!!

발매일	8월 2일
발매가	6,090엔

AIKA DVD 컬렉션



▲ 아키라인 척 하지 마라

발매일	8월 25일
발매가	6,300엔

러브히나 1권



▲ 종합선물세트

발매일	8월 3일
발매가	5,775엔

성계의 단장 -탄생-



▲ 성계의 십이지장은 언제…

발매일	8월 25일
발매가	3,990엔

죠죠의 기묘한 모험 Adventure 2 -범람의 흑-



▲ 네놈 생긴 게 더 기묘하다

발매일	8월 10일
발매가	6,800엔

기동경찰 패트레이버 TV판 DVD-BOX 1



▲ 네놈이 경찰이면 나는 건담이다

발매일	8월 25일
발매가	31,290엔

사쿠라 대전 -광화현란- 5편: 아버지와 딸과



▲ 시리즈 2탄은? 사쿠라 대구!!

발매일	8월 25일
발매가	5,800엔

체포하겠다 TV판 5권



▲ 뽀뽀하겠다!!

발매일	8월 25일
발매가	6,300엔

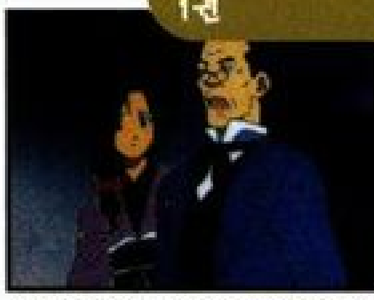
마법의 프린세스 밍키모모 DVD 메모리얼 패키지 3



▲ 밍키모모보다는 모모티로 쪽이 좋은데…

발매일	8월 25일
발매가	29,800엔

사쿠라 대전 TV판 1권



▲ 국내에 수입되면 역시 무궁화 대전일까…?

발매일	9월 22일
발매가	4,700엔

불꽃의 라비린스 상편



▲ 라비린스? 무슨 새로 나온 린스인가?

발매일	9월 25일
발매가	5,800엔

진심 지켜줘 수호월천 2편



▲ 베르단디의 어리버리 버전

발매일	8월 25일
발매가	6,800엔

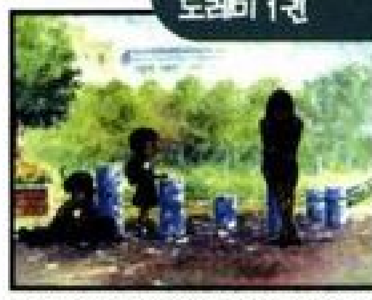
아아 여신님 OVA 1권



▲ 베르단디가 있기에 지금의 내가 있다

발매일	9월 22일
발매가	5,000엔

심술쟁이 마녀 도레미 1권



▲ 국내에서도 방송하고 있으니 다들 알겠지

발매일	10월 21일
발매가	미정

후리쿠리 3편



▲ 후려? 난 쿠린다…

발매일	8월 26일
발매가	미정

세이버 마리오넷 J to DVD 박스 2



▲ 라임이 나와서 가치있는 애니메이션

발매일	9월 25일
발매가	22,600엔

게이트 키퍼즈 1권



▲ 루리 비슷한 애들이 많이 나오는…

발매일	9월 25일
발매가	6,000엔

건드레스 완전판



▲ 미완성판을 상영했던 전대미문의 작품. 그리고 국내에서는 처참할 정도로 참패하기도한 재패니메이션 1호

발매일	9월 22일
발매가	4,700엔

기동전사 건담 W DVD 컬렉션 4



▲ 여자였으면 하는 사람도 있다

발매일	9월 25일
발매가	18,000엔

신비의 세레스 1권



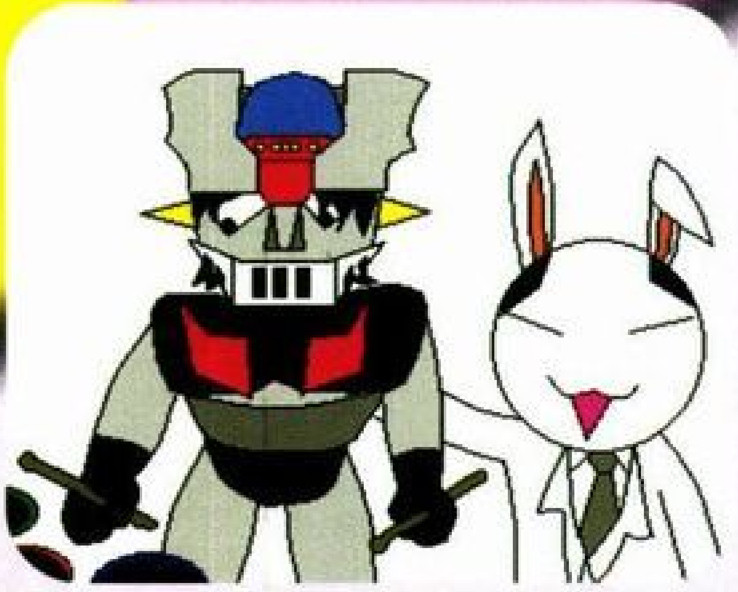
▲ 토모요 목소리가 나온다네…

발매일	10월 25일
발매가	5,800엔

新열혈 애니넷

쓸데없는 특집!! 프리티 사미와의 새벽통신!!

사미 : 어라… 이런 이른 시간에 어째서….
紳士 : 3시까지 오면 밥을 사주지.
사미 : 음… 과연 3시까지 갈 수 있을까….
紳士 : 두 손에 기사를 들고 와라.
사미 : …….
紳士 : 어때, 좋다뉴, 즐겁지 않냐뉴?
사미 : 생각해보니 전 고기를 많이 먹어서.
紳士 : 두 달에 한 번 먹는 고기 가지고, 녀석. 맛있는 라면을 사줄 테니.
사미 : 전 요리 아니면 안 먹어요….
紳士 : 라면요리.
사미 : 앗! 어머님이 콩나물을 사오라고….
紳士 : 찌개를 며칠에 걸쳐 끓이냐?
사미 : 원래 찌개는 한 일주일 쩔어서 끓여야….
紳士 : 제대로 써지.
사미 : 맞다!! 뭐 먹을 거 남았어요?
紳士 : 콜라… 정도?
사미 : 이런… 배고픈데….
紳士 : 니가 좀 사오지?
사미 : 안되겠다…. 고기먹고 가야지….
紳士 : 오렌만에 사미가 사준 맛있는 콜라가 먹고싶어. 사미가 사주면 왠지 200% 더 맛있어.
사미 : 전 백수라 돈 없어요….
紳士 : 나도 월급전이라 돈 없… 참깨비 나오네….
사미 : 와~ 그럼 저 일찍 갈게요….
紳士 : 좀 사와. 점심 사줄게. 먹을 거랑.
사미 : 왠지 가면 안될 것 같은데….
紳士 : 아냐, 아냐, 어서 와.
사미 : 생각해보니 오늘은 아주아주 중요한 일이….
紳士 : 게임파워에는 즐거운 일이 가득!!!!!
사미 : 3일전 어머니가 두부 사오란 걸 그만 깜박…. 콩나물 사러갈 때 같이 사와야지….
紳士 : 상수동 두부가 맛있기로 유명해.
사미 : 거기로 두부 사러 갔다 못 돌아올 것 같아요.
紳士 : 괜찮아, 나를 믿어. 처음엔 원래 그래.
사미 : 뭔가 위험한 대사….
紳士 : 여기 오면 밥도 주구, 옷은 안주구, 재워주구, 돈도 주지는 않구, 일도 주구, 얼마나 좋아.
사미 : 음…, 새우잡이 어선이랑 별로 다를 게 없군요.
紳士 : 아무튼 건전한 겜파워에 어서 오세요.
사미 : 정말로 다행이군요…, 이이 재아~.
紳士 : 아무튼 와서 일 좀 도와줘. 죽을 지경이다.
사미 : 일 많이 남았어요?
紳士 : 내 기사가 남아서, 사미있을 때 기획된 문화대방!! 드디어 작업시작.
사미 : 와~ 저 제대하기 전에는 끝나지요?
紳士 : 글쎄 불안해. 끝날까?
사미 : 음…. 원래 기획이 중요한 거예요….
紳士 : 그치? 시작이 반이니까. 조금만 더 하면 돼.
사미 : 그럼 저 안가도 되겠네요?
紳士 : 라고 생각하다 보면 마감막바지라서. 빨리 와서 도와줘. 헬프 다수게데 쪼띵야.
사미 : 재미있어라….
: 난 정말 외국어의 황제같애. 나 자신이 무서워질 때가 많아. 요즘.
사미 : 신기자님의 외국어는 네이티브 스피커 수준.
: 그거 욕하는 거지?
사미 : 설마요….
: 그럼 뭐야? 네오타브 스피크?
사미 : …. 아니에요…. 제가 잘못했어요….
: 아하하, 나의 개그센스도 정말 무서워. 그지? 내가 스스로 감동한다니깐.
사미 : 오늘 집에서 하루종일 반성하고 있을게요.
: 언제, 그럴수록 자신의 죄를 씻어야지.
사미 : 일단 아침판 대충 해결하고 일찍 갈게요….
: 오케, 맛있는 거 사와라.
사미 : ….
: 그래, 녀석. 기특하기도 하지. 그럼 안심한다.
사미 : 아·아니 전…. 아무 말도 안했는데….
: 녀석 하이퀄리티 베리베리 개그를 생각하다 포기했구나. 이해한다. 이해해.
사미 : 그러니까 전 아무 말도 안했는데 납득까지 하시면 어떡해요….
: 아무튼 슬슬 일해야하니 맛있는 거 사와서 기사거리 많이 찾고 소처럼 일하거라. 그럼 이만.



※정명훈 독자가 손수 제작해서 보내온그림입니다. 아무리 봐도 발로 한 것 같진 않으니….

◀ 新열혈… 드럼넷?

시험이, 시험이, 드디어, 크하하하. 시험이 끝났어요 지금 기분은 캡이라고나 할까…. 시험을 잘 봤거든요(반에서 4등 정도…). 로봇대전도 접고 공부했는데 결과가 좋아서 기분이 좋습니다. 이제 슬슬 시작해야겠죠. 시험에서 찍은 게 많이 맞아서 덕(?) 좀 봤죠. 저는 답을 쓰거나 찍을 때 이런 생각을 합니다. 제 스스로에게 물어 보는 것이죠. (후회하는가?) 물론 대답은 하지 않는다입니다. 그래도 찍은 게 틀리면 울부짖죠. 틀리는 것보다 맞는 게 기분 좋으니까요. 어쨌든 이번에는 성적이 올랐어요. 제가 RPG를 좋아하니까 능력치 상승이라고 할까? 아참, 저는 박준호라고 합니다 엽서 받으셨는지 궁금하네요. 글구 엽서의 내용은 씹으시기를…. 좀 길어졌네요. 이만 줄일께요.

이야, 우선 축하합니다. 공부도 열심히, 게임도 열심히, 훌륭한 자세입니다. 준호군이 준 엽서말이죠, 너무 질겨서 못 씹겠더라구요. 앞으로는 맛있는 고급종이에 보내주시길.

쌀소녀 신짱/ E-MAIL

신짱이 디지코짱 코스프레 하는거…. 하나~ㅇ. 푸치코짱은 신짱친구가 하는데뇨~. 근데…. 울 코스프레中… 젤 겨운 캐러가 디지코짱. 통신에서 비밥언니가 신짱이 겨운 캐러 코스한다니까… "사쿠라나 디지캐럿만 아니면 상관없어…"라구 하던데…. 신짱이 디지코짱 코스한다니까… "방금 한 말은 잊어버려."…라고. 쿄쿄쿄~. 이번 여름방학땐 마니마니 바쁠거 가타뇨. 하나~ㅇ.그림교류랑 덩아리 활동이랑 코스프레 옷두 만들어야 하구~. 쿄쿄쿄~ 신짱은 꼬옥~同人이 될거얏. 사임당사마~. 사임당사마는~ 달 저아 하세뇨? 전 달이 너무너무너무 저아뇨. 달의 이미지가 너무너무 은은하구 이쁘자나요. 달은 사람같다고 생각하지 아느세뇨? 달의 공전주기가 지구와 같아서 우린 달의 일면밖에 볼 수 없잖아요. 그쵸? 우린 타인의 일면밖에는 모르니깐….

요즘…. 신짱답지 않게…. 가끔씩이라고나 할까나…. 진지한(?)생각을 하게 된다뇨….

지금까지…. 너무 세상을 겉돌게 살았다고 생각하고 있다뇨…. 자신을 너무 밝히지 않아두 됐을텐데…. 말이죠…. 자기 비관은 그다지 좋지 않다구 생각하지만…. 그래두…. 가끔씩 드는 이 생각을 저두 어쩔 수가 없나봐뇨…. 하나~ㅇ 역시… 인간은 너무 연약한 존재인거 가타뇨…. 하아~ 왠지 한숨만 푹~ 푹~. 되고 싶은 것두 많구…. 하구 싶은 것두 많구…. 게으름을 핀 대가랄까나…? 신짱…. 너무 자만심에 빠져 버렸던 걸까나…? 하아~. 뭐, 그래두 열씨미 사라가야게쮸비~. 뭐랄까나…. 요즘 생각하는 폭이 넓어 졌다뇨…. 이런 생각…. 저런 생각…. 현실도피하구 싶다는 생각이나…. 뭐, 그런……. 그렇지만…. 신짱… 나약하고 비겁한 사람이 되고 싶진 않다뇨…. 그러니까…. 나…. 무슨 일이든 최선을 다해야겠죠? 절망감이라는 거… 느끼고 싶지 않으니까….

다시 밝은 버전의 신짱으루 덜아간다뇨. 신사임당 사마얏…. 병워니라놋? 병원…. 신사임당 사마 미오! 미오옷!!!!!!! 그럼…. 담버내두~ 신짱~. 멜이나 편지 보내드릴게뇨. 그럼~ 사임당 사마♡ 빠바~ㅇ. 그럼~ 쌀소녀 신짱은 이만 물러 가옵니당.

무슨 일이 있었는지는 모르겠지만 상당히 복잡한 감정에 휩싸인 것 같군요. 일단 이 글들을 보면 번역기를 돌려야하나 말아야하나 걱정이 앞섭니다만, 쌀소녀 신짱양의(어이, 농가 아가씨의 이미지가 나는구만요) 난데없는 진지고민에게는 어떤 계기가 있었겠지요. 누구나 한번쯤은 비슷한 일을 겪어보았을 겁니다. 물론 본인이라고 예외는 아니죠. 가장 심했던 때가 군에 있을 때였는데… 나보다 꽤끔 더 빨리 들어온 사람이 충고해 주더군요. "사람은 자기가 태어난 대로 사는 거다." 단순해 보이지만 패러독스의 극을 달리는 말이라고 생각합니다. 쉽게 들을 수 있고 지나가는 말로 여길 수도 있습니다. 그러나 이것이 진리더군요. 자신의 능력을 100% 발휘하기 위해서는 자연스럽게 자기식대로 살아가는 것이 좋습니다.

억지로 가면을 쓰고 살아간다면 그만큼 피곤해집니다. 신짱 양답지 않은 말이라는 말은 않겠습니다. 아무리 냉철한 사람도 경우에 따라 어설픈 열혈바보가 되기 마련이고, 아무리 열정적인 사람이라고 경우에 따라 식어버리는 것은 당연한 것이니까요.

nakada17/ E-MAIL

사임당님아. 저 지금 카페 드릅고 오는 중입니당. 잘만드러떠군여…. 벚꽃이 휘날리며 알 수 없는(지성…뭔 겜인지 모르것땅)타이틀 로고와 머리말…. 오오~~멋지당…. 역시 겜파와당. 근디 회원가입이 안돼여(여긴 학겨임당).

제가 그때 보낸 멜 중에서 선물말예여. 겜파워에 놀러갈 때 가지고 갈꼬예영. 그렇게 아시고여. 널러가는 날은 8월 1일임당. 글구 오널 방학해땅… 호호호호. 음…. 널러가는데두 아템 사가나여(던없는뎅….-a)? 검 글케 아시고여 담에 떠 멜 보낼께여. 할룽~~~. 저 처들어가는 날 드럼부터여!!!!

드릅고 오는 것보다 들르고 오는 게 좋지 않을까요? 자꾸만 오타가 나네요러ㅓ. 아, 그건 그렇고 이번 기회에 모든 독자분들이 알아주셨으면 하는 게 있네요. 일단 게임파워에 가봐야지 하기 전에 전화연락을 해서 넉넉하게 기간을 잡는 것이 좋아요. 급작스럽게 연락을 해서 "저 20분 후에 도착합니다."라고 하고 와서 모두들 휴가를 떠났다면 그 누구도 보상해주지 않습니다. 사전연락!! 겜파와 방문의 기본입니다. …참고로 사전을 붙들고 연락하는 건 아니에요.

정형훈/ E-MAIL

신사임당님 안녕하세뇨뉴~. 이번 달도 어김없이 명훈임당. 이번 달은 시험이 있었던 관계로 조금 늦었군요. 이번에는 약속드렸던 대로 마징사임당드럼매니아ver. 과 대머리토끼박사를 보냅니다. 그랑죤은 너무 쉬워서 그릴 맛이 안났어요(사실은 실력 때문에 그리지 못했음…). 하하… 그냥 넘어가기로 하죠. 이거야 원 아트갤러리도 아니고…. 아! 애니 코너니깐 그림을 보내는 건 당연한 거겠죠? 신사임당님 말씀대로 사연을 보니 반 이상이 애니와는 전혀 관계없는 것들이더군요. 그렇다면 팬레터를 보내기가 한결 수월해졌군요. 7월1일이 제 생일이었는데 선물은 안 주셔도 됩니다. 물론 주시고 싶은 마음이 굴뚝같으시겠죠. 먹다만 초콜릿이나 금간CD를 주셔도 되지만 정말 필요없어요(에잇! 우선은 김치국부터…). 이번 달은 PsOne구경하랴 파판9 클리어하랴 방학하랴 이것저것 할 일이 많군요. 방학하면 언젠가 한번 찾아뵙죠. 더워서 쓰러지지 마시고 위치를 가르쳐 주세욧! 전에 파워를 두 번인가 가봤는데 정신이 없어서…. 집에서 가깝거든요. 영등포라…. 자양강장제와 각종 건강식품을 들고 찾아갈 테니 기다리십쇼(정말로…).

마징사임당드럼매니아ver. 의 당당한 위용이 하늘로 치솟고 땅을 박차는 것 같소이다. 단지 그 옆에 대머리토끼박사는 아주 교활하게 생겼구만. 혹시 드럼은 마징사임당이 치고 돈은 오락실 주인 대머리토끼박사가 챙긴다는 거 아니오? 이거 아주 못된 토끼군. 그 동안 신열혈애니넷에 괴이한 그림으로 본인을 즐겁게 해 준 공로를 생일선물로 갚기로 하겠소. 뭐, 어차피 개인적인 선물을 노린 사연도 없었으니(…그대일지도?) 몸소 일본출장 때 은근슬쩍 구입한 디지캐럿 DVD!! …의 옆에 꽂혀있던 디지캐럿 트레이딩카드를 선물로 보내겠다뉴. 먹다만 초콜릿이나 금간cd보다는 쬐끔 나을 듯하군뉴. 요즘 날도 더운데 박카스는 무슨, 괜찮다뉴. 근데 왠지 시원한 프리미엄 고급 오렌지쥬스가 먹고싶다뉴. 그런데 큰일이다뉴. 본인은 무가당 100%의 캘리포니아 특등품 오렌지를 5,000번 정도 갈아서 DHA와 유산균을 듬뿍 부어넣고 인삼, 녹용을 갖다 바른 비싼 주스밖에 먹지 않는다뉴. 여기에 찾아올 때 별로 부담갖지 않아도 된다뉴. 그런데 더욱더 큰일이 있다뉴. 말이 원래대로 돌아오지 않는다뉴. 누가 어떻게 해줘뉴! …헬프뉴!! …타스케테뉴!!!

서동산/ E-MAIL

안녕하세요! 게임파워 열성독자 sdsps2(배틀넷 아뒤)입니다. 게임파워…오락을 패밀리 밖에 모르던 시절 그냥 우연히 서점에 들어갔다가 눈에 띄는 게임책이 있었습니다. 정확히 1997/6 아란드라, 토발2… 공략들이 있었죠. 게임책을 열어본 순간 패밀리 밖에 모르던 저는 이런 그래픽으로 오락을 할 수 있다는 것에 경악을 금치 못했고 플스를 사고싶은 마음에 엄마를 맨날 졸라서 아르바이트를 해 갚겠다는 조건으로 돈을 빌려서 플스를 구입했습니다. 처음 구입했을 때 철권2가 있었는데 진짜로 새벽에 일어나서도 하고 학교 갔다와서도 하고 플스에 열광했는데… 지금은 왠지 고3이 되니 할 시간도 없고 애정이 조금 식은 거 같아요. 하지만 아직도 플스를 사랑하고 게임파워도 사랑하니까 저는 열성독자겠죠???

오호!! sd… 휴우(땀 닦고), 서동산 독자와의 첫 만남이군요. 본인은 개인적으로 닉이나 필명을 좋아하는 편이라 독자들을 닉으로 부르지만 이 배틀넷 아뒤는 한/영 변환에다 이해하기 힘들고 치기도 힘든 문자인 관계로 그냥 이름으로 적겠습니다. 역사의 귀퉁이에 숨어 계셨군요. 이제부터 그대의 인생은 빛날겁니다.

[redacted]

0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0
(=^. ^=)	(=@. @=)	(=T. T=)	(=$. $=)	(=ㅠ. ㅠ=)	(=-. -=) ZzZzz
( )( )	( )( )	( )( )	( )( )	( )( )	( )( )
그냥 토끼	아픈 토끼	아파서 우는 토끼	돈 내고 약 먹은 토끼	그래도 아파서 우는 토끼	결국 자는 토끼

얼마간 잡지에서 토끼를 봤습니다. 살아있는 토끼가 아니라 사이버토끼요. 약간 틀릴 수도 있습니다. 제가 잡지본지 며칠이 지나서 잘 기억이 안나 대충 꾸민 것도 있거든요. 그러니까 틀렸어도 관대하게 봐주시길. 그나저나 요즘은 고스트 바둑왕에 푹 빠져 있습니다. 정말 재미있어요!! 특히 히카루는 너무 귀여워요!!!(^.^) 빨리 4권이 나왔으면 좋겠어요. 근데 고스트 바둑왕은 애니가 안나왔나요? 나왔으면 구입해서 봐야지!! 궁금한 게 또 한가지 있는데, 일본에선 코난이 다 끝났나요? 끝났다면 만화책으론 몇 권이나 나왔나요(코난 끝도 알고 싶지만, 끝을 알면 코난을 보는 재미가 사라질 것 같아서…).

감기에 걸렸습니다. 머리가 팽팽돌고, 코감기와 목감기가 복합으로 걸렸습니다. 빨리 자고 싶다는 생각밖에 안듭니다. 학교에선 가사시간에 아이들이 열심히 서양음식에 관해서 발표할 동안, 성미는 열심히 잤습니다(3번이나 옆으로 쓰러질 뻔했음→자느라고). 그리고 집에 와서 또 잤습니다. 성미가 너무 불쌍해요(수긍하시죠?)!!!

날씨가 무지 안 좋아요. 태풍이 왔다는데…. 이런 날씨에 맞춰서 제 친구가 전학갑니다. 같은 승합차를 타고 다녀서 굉장히 친해진 친구인데…. 그래서 더욱 서운한 것 같아요. 청주로 전학간대요. 그렇게 먼 거리는 아니지만, 서로 바쁘게 되면 연락도 못하고 결국 잊어버리잖아요. 예전에 친한 친구 한 명이 있었는데, 결국 그 애도 연락 안하고 잊어버리게 되었거든요. 그래서 누군가랑 헤어진다는 것을 좋아하지 않아요. 뭐, 그 애만 그런 것일 수도 있겠지만. 어쨌든, 그 친구가 청주가서 열심히 공부하고 행복해졌으면 좋겠어요. 참고로 그 친구의 이름은 정문상입니다. 교복이 예쁜 학교로 전학갈 거라고 하던데, 저희학교 교복은 너무 이상하거든요(공순이~). 벌써 11시라는 야심한 시간입니다. 성미의 취침시간이 가까워지고 있구요. 에어콘 너무 많이 써서 냉방병 걸리는 일 없으시고, 건강하게 지내세요(건강한 게 젤루 좋은 거예요. 성미처럼 1년 내내 아파보세요. 정말 건강이 좋다는 것을 뼈저리게 느낄 겁니다) 성미는 이만 씁니다. 안녕히 주무세요(?)→(성미의 관점으로 밤이므로).

P.S: 제때 갈려나 모르겠어요. 늦게 보내서….

1년 내내 병을 몰고 다니는 가엾은 성미양. 약 먹을 땐 꼭 물과 함께 드세요. 본인은 캡슐이나 알약은 물없이 그냥 냅름 먹어버리는데 말이죠. 언젠가 목에 걸려버려서 죽다 살아난 다음부터 조심하고 있어요. 그후 가루약으로 바꿨는데 이건 더 난이도가 극악하더군요. 목감기 걸렸을 때 가루약 그냥 먹다가는 바로 사망합니다. 평생기침을 다 한 거 같아요.

만남이 있으면 헤어지는 법이라고 모두들 얘기를 하지요. 정신없이 살다보면 잊고 잊혀지고 결국 여유가 생기거나 정신적으로 힘들면 생각이 납니다. 그 친구 게임하다 열 받으면 패드 집어던져서 망치로 부쉈는데 잘못해서 자기 발을 찍지는 않았는지 걱정도 되고, 예전 그 친구와 사이좋게 은행이나 빈집도 많이 털었는데… 라며 회상에 잠기기도 하지요. 모두 아름다운 추억이 됩니다. 본인도 정문상양이 부디 교복이 예쁜 학교에 전학하여 행복해지기를 빌어드리지요.

아, 고스트 바둑왕을 빼먹을 뻔했군요. 원제는 「히카루의 바둑」이라고 하더군요. 유감스럽게 애니로는 아직 나오지 않았습니다. 그리고 코난은 202화 '10번째의 승객'이 8월 7일에 방영될 예정이군요. 그거 처음부터 다 보려면 장난 아니겠어요. 백수를 위한 애니인가? 아무튼 성미양의 쾌유를 바랍니다.

차상우/ E-MAIL

안녕하십니까…. 전 차상우입니다. "드럼매니아 세컨드 나왔다!!!"(환호성을 지른 것입니다) 지금 전 정말 기쁩니다. 돈이 없어서 좀 슬프지만 그까짓 거 훌훌 털어버리고…. 정확히 7월 1일날 저희 동네에 가동 시작이었습다. 전 그날 떨리는 마음으로 오락실을 들어갔습니다. 어떤 사람이 플레이 중이더군요. "우와!!!"하는 탄성이 저절로 나오려 했지만 주위의 시선 땜에 가볍게 삼키고 뚫어져라 쳐다봤습니다. 화면은 산뜻함과 동시에 칼라풀…. 음악은 내 몸이 날아가 버릴 만큼 좋았죠. 이제는 내가 플레이 할 차례…. 먼저 리얼을 선택하고 여러 곡을 해봤습니다. 재밌었습니다. 어떤 것과도 견줄 수 없을 정도로…("이런 재밌는 게 다있나!!!") 지금은 어느 정도 플레이를 해서 리얼에서 4곡 정도 못깹니다. 여러 곡 중에 밤비나가 좋았고 p.p.r이 좋았고 mr.machine이 좋았고 jet world가 좋았고…(끝도 없군…). 어쨌든 겜파워 9월 달엔 드럼매니아 세컨드 공략이 나갔으면 좋겠군요. 이번 달도 드럼매니아 얘기로 일관했습니다. 앞으로도 이어질 것 같군요(나 같은 사람 2, 3명만 더 있으면 열혈 드럼넷이 되는 건 아닌지…).

으음, 역시 차상우 드러머는 폭주하는 광란의 딴따라였단 말이오? 그대가 고른 곡들은 모두 락과 메탈 풍의 음악인데, 이야 상상이 갑니다. 미친 듯이 머리와 몸을 흔들며 신나게 쳐대는 모습이!! 긴말할 필요없겠군요. 게임파워 세션팀인 "둔촌동 팬더즈"와 함께 즐거운 시간을 가져봅시다. 아라, 드럼매니아의 공략 말이죠… 정말 하고싶었지만 더욱 많은 독자들이 드럼매니아보다는 다른 게임을 좋아하기 땜에 아쉽게 포기했습니다. 다수를 위한 소수의 희생은 감수해야하는 것이니깐요.

****게임파워 세션팀 둔촌동 팬더즈: 드럼 紳士임당, 기타 fuse7, 베이스기타 執事의 3인으로 구성된 사기성 밴드(아주 가끔 곰도이가 보컬을 맡기도. SPRING의 가사는 마스터한 상태).***

빈집이 되어버린 휴식처

어라라, 오늘은 여기서 쉬는 독자가 한 명도 없네요. 쉬기에 적당하지 않았던 모양이군요. 으흠, 뭐, 파워점수도 부활해버려서 독자코너에도 약간의 영향을 미칠 듯하군요. 어떻게 되느냐면… 예전과 같습니다. 사연이 채택된 독자에게 파워점수 1,000점이 주어지고 이 점수를 모으고, 모으고 또 모아서 결산할 때 점수로 선물을 받고 기뻐하는 것이죠. 자세한 건 파워점수 페이지를 보시면 되고, 어쨌든 독자 페이지는 여러분들이 만들어나가는 코너입니다. 특히나 온갖 꽃단장한 그림으로 도배되어야할 애니메이션 독자코너가…, 으음~ 말나네, 이대로라면 애니 축소 계획이 시행되어 콩가루가 될지도…, 에, 그러니까 주소는 아래입니다.

- 주소: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 4층 게임파워 新열혈애니넷 담당자 紳士임당
- E-MAIL: smsin@powerzine.com



애니메이션 기획

만화 볼까요?

일본 만화영화 제1의 붐

우주전함 야마토(宇宙戦艦 ヤマト)

우주전함 야마토 시리즈 연표

- TV시리즈 1기(74. 10. 6-75. 3. 30, 전26화)
- 극장판 I - 우주전함 야마토(77. 8. 6, 120분)
- 극장판 II - 안녕, 우주전함 야마토: 사랑의 전사들(78. 8. 5, 140분)
- TV시리즈 2기(78. 10. 14-79. 4. 7, 총 26화)
- TV시리즈 특별판(79. 7. 14, 90분)
- 극장판 III - 야마토 영원하라(80. 8. 2, 120분)
- TV시리즈 3기(80. 10. 11-81. 4. 4, 총 26화)
- 극장판 V - 우주전함 야마토 완결편(83. 3. 19, 160분)
- OVA- 야마토2520(94. 02. 21-96. 08. 25) : 기획 발표당시 전 7화 예정이었던 OVA시리즈는 현재 3화까지 발매되었지만 이후 무소식.



▲ 이것이 야마토의 모습

1974년부터 시작된 우주전함 야마토의 역사는 26년이 지나서도 게임으로 제작되어 플레이스테이션으로 등장하고있다. 우주전함 야마토가 어떠한 작품이기에 이토록 긴 생명력을 유지하는 것일까? 국내에서는 「우주전함 V호」, 「우주전함 태극호」의 제목으로 1기와 2기가 공중파를 탄 적이 있었다. 특히 명절 때는 극장판이 방영된 적도 있어, 너무나 잘 알려진 작품이다. 한국인이 접하기에 일본색이 짙은 군국주의 때문에 이질감이 느껴질 수도 있는 작품이지만, '마츠모토 레이지' 특유의 철학이 표현된 우주전함 야마토가 일본 만화영화계에서 갖는 의의는 생각보다 대단하다. 야마토가 나올 당시 '애니메이션의 신'이라 불리우던 「철완 아톰」의 아버지 '데츠카 오사무'의 SF를 뛰어넘기 위해서 많은 시도가 이루어졌었다. 그 중에서 가장 돋보이던 존재로서 '마츠모토 레이지'가 우주전함 야마토라는 작품으로 부각되기 시작한다. 물론 우주전함 야마토가 처음부터 빛을 보게된 작품은 아니다. 1974년 처음 시작된 우주전함 야마토는 갑자기 26화로 종영하게 된다. 그 이유는 바로 '다카하타 이사오'의 명작 시리즈 제 1탄, 「알프스의 소녀 하이디」와의 경쟁에서 패배를 하였기 때문이다. 그러나 레이지(…라기 보다 제작자인 '니시자키 요시노부'라고 해야할 듯)는 결국 우주전함 야마토 TV시리즈 1기를 압축한 야마토 극장판을 제작하게 되고, 이는 엄청난 인기로 이어지면서 새로운 신드롬이 불기 시작했다. 바로 '야마토 신드롬'이 그것이다. 1977년 개봉당시 20억엔이라는 기록적인 흥행수입과 함께 10년간의 만화불황시대를 타개한 작품이기도 하다. 그리고 '마츠모토 레이지'의 3대 레이지버스(마츠모토 레이지+유니버스: 마츠모토 레이지가 만든 우주 이야기)인 「은하철도 999(1978)」, 「우주해적 캡틴하록(1978)」, 「신죽취물어 천년여왕(1981)」과 함께 비현실적이긴 하지만 일본인들의 전쟁관(군국주의)과 우주관을 잘 담아낸, 만화영화 제 2기의 시조격인 작품이었다. 이로 인해 당시까지 일반인들 사이에서 생각되어오던 '애니메이션은 아이들의 전유물'이라는 고정관념을 깨버리고 성인들에게까지 많은 사랑을 받게 된다.



▲ 최근에 다시 부는 야마토의 열풍 때문인지 DVD박스도 발매되고 있다.

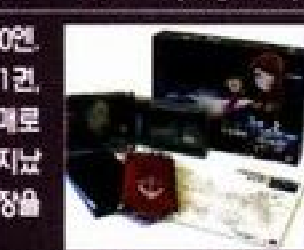
우주전함 야마토의 흥행성공으로 일본 만화영화의 커다란 비전(Vision: 시장성, 발전성)을 제시하였고, 게다가 야마토의 제작진들은 후에 일본 만화영화의 중흥기를 맞이하게 되는 작품인 「초시공요새 마크로스」, 「기동전사 건담」 등의 제작에 참가하게 된다. 그리고 '안노 히데아키'와 같은 제작자들에게, 어린 시절 자신의 애니메이션에 대한 철학을 세우는 데 막대한 영향을 끼치게 된다.

우주전함 야마토 관련 일화

우주전함 야마토는 원래 토에이에서 기획되었던 프로젝트이지만, 토에이 사장이 "이런 작품은 망할 것이다"라고 해서 폐기처분을 했었다고 한다. 후에 이를 아카데미에서 제작하여 엄청난 수익을 올리자 토에이 사장은 땅을 치고 울었다는 이야기가 전해진다(믿거나 말거나…).

안녕 우주전함 야마토 -사랑의 전사들- 디럭스 팩 (PS용 게임)

2000년 5월 2일 반다이에서 발매. 12,800엔. 내용물은 게임과 특별편집 비디오테이프 1권, 호화 설정자료집, 스카프와 선원수첩 1매로 이루어져 있다. 야마토의 역사가 26년이 지났어도 12,800엔짜리 디럭스 패키지의 등장을 보면 야마토의 인기를 실감할 수 있다.



이제 게임을 알기 위해서는 만화도 알아야 해요



최근, 많은 애니메이션과 게임들이 서로 상호관계를 가짐과 동시에 많은 교류를 이루고 있다. 원작이 있는 작품이 게임이 되기도 하고, 게임이 애니메이션으로 제작되는 경우도 있다. 그리고 유명 애니메이션 제작업체들이 게임에 이리저리 참여하고 있는 것이 현재 추세이다. 이제 우리는 게이머의 입장에서 한 번쯤은 일본 애니메이션에 관심을 가질 필요가 있다. 이러한 관심은 필시 당신이 게임을 즐기는 데 있어서 도움이 될 수 있을 테니까….

글: 후시기 푸린

일본 만화영화 제2의 붐

기동전사 건담(機動戰士 ガンダム)

기동전사 건담 시리즈 연표

- 기동전사 건담(79. 4. 7-80. 1. 26. 총 43화)
- 기동전사 건담 I (81. 3. 14. 137분)
- 기동전사 건담 II - 슬픈 전사(81. 7. 11. 133분)
- 기동전사 건담 III - 만남의 우주(82. 3. 13. 141분)
- 기동전사 Z건담(85. 3. 2-86. 2. 22. 총 50화)
- 기동전사 건담 ZZ(86. 3. 1-87. 1. 31. 총 47화)
- 기동전사 건담- 역습의 샤아(88. 3. 12. 120분)
- 기동전사 건담 0080- 포켓 속의 전쟁(89. 3. 25-89. 8. 25. 총 6화, 각화 30분)
- 기동전사 건담 F-91(91. 3. 16. 115분)
- 기동전사 건담 0083- Star Dust Memory(91. 5. 23-92. 9. 24. 총 13화, 각화 30분)
- 기동전사 건담 0083- Star Dust Memory 지온의 잔광(92. 8. 29. 119분)
- 기동전사 V건담(93. 4. 2-94. 3. 25. 총 51화)
- 기동무투전 G건담(94. 4. 1-95. 3. 31. 총 49화)
- 신 기동전기 건담 W(95. 4. 7-96. 3. 29. 총 49화)
- 기동전사 건담 제 08 MS소대(96. 1. 25-99. 4. 25. 총 11화, 각화 30분)
- 기동 신세기 건담 X (96. 4. 5-96. 12. 28. 총 39화)
- 신 기동전기 건담 W 엔드리스 왈츠(97. 1. 25-97. 7. 25. 총 3화, 각화 30분)
- 신 기동전기 건담 W 엔드리스 왈츠 스페셜 에디션(98. 8. 1. 105분)
- 기동전사 건담 제 08 MS소대- 미러스 리포트(98. 8. 1. 53분)
- ∀건담(99. 4. 9-00. 3. 31. 총 50화)
- 기동전사 건담 제 08 MS소대 에필로그- 라스트 리조트(99. 7. 25. 30분)

1979년 4월 7일 5시 30분 나고야 TV에서는 신진세력 선라이즈의 「기동전사 건담」이 방영을 시작했다. 이 만화영화 한 편으로 일본 로봇물이 크나큰 변화를 맞이하게 된다. 당시 일본 만화영화계의 패권을 쥐고 있던 토에이 동화는 그동안 벌어들인 막강한 자본을 이용하여 인기만화가의 작품을 만화영화로 만들어 안정적으로 수익을 벌어들이는 방식을 고수하고 있었다. 하지만 이러한 방식이 나중에는 독점으로 변하였으며, 만화영화를 제작하던 중소업체들은 토에이 동화에 무릎을 꿇을 수밖에 없었다. 그러나 1978년 혜성같이 등장한 선라이즈라는 작은 만화영화 제작업체는 그들에 대한 도전과 젊은이들의 야망('선라이즈'라는 이름에서도 눈치챌 수 있다)으로 시작되어 현재 일본최고의 애니메이션 제작업체라는 입지를 굳히고 있다. 또한 건담이라는 작품의 시작으로 일본 만화영화계에 커다란 변화를 가져오는 것도 사실이다. 이 시기에 토에이가 자라나는 싹인 선라이즈를 밟아버리기 위해 '마츠모토 레이지'의 유명작품들(3대 레이지버스)을 포함, 수많은 애니메이션들을 제작하기에 이른다. 뿐만 아니라 우주전함 야마토로 만화영화시장의 발전성이 보이기 시작하자 수많은 제작업체들이 어려운 상황에서도 이 시기를 놓치지 않고 상당수의 작품들이 내놓아 서로간의 경쟁은 마치 전쟁을 방불케 하였다. 이 시기를 통해 여러 애니메이션 기법들이 발전하였으며, 또한 시대상의 이점을 얻어서 많은 작품들을 감상한 '안노 히데아키'나 '가와모리 쇼지' 등이 만화영화계에 뛰어들게 되는 계기를 만든다(아마 지금의 일본이 애니메이션 왕국이라 불리우게 되는 토대를 여기서 마련한 것 같다).



▲ 건담 RX-78에서 아무로와 세일러의 키스신. 이것을 필자의 취향…이라고 생각하면 오산

이러한 혼란 속에서 '토미노 요시유키'가 '데츠카 오사무(무시 프로덕션)' 밑에서 닦은 실력을 토대로 야심차게 준비한 기동전사 건담이 가장 눈부시게 빛을 냈고 성공을 이룬 케이스였다(새로운 시도로서 성공했다는 것이지, 흥행에서는 성공했다고 말할 수 없다). 기동전사 건담이 성공할 수 있던 요인으로 여태껏 선보였던 기존의 '슈퍼로봇'물과는 달리 파일럿 능력에 의존하는 '리얼로봇'물의 시초이며, 당시의 구세대적인 사고 발상의 식증을 느끼던 젊은 층에게 'New Type'이라는 신인류를 제시하여 열광을 받은 것이다. 또한 기존의 로봇물이 메카닉에 포인트를 주었다고 하면 건담에서는 인간적인 드라마를 보여주었다는 것이 인기의 비결이었던 것 같다



▲ 이것이 「슈퍼로봇대전 α」 초회한정 박스. 엄청난 인기로 인해 일본에서도 구하기 힘들다고 한다

(건담에서의 메카닉은 단순히 인간을 죽이는 살상무기일 뿐이다). 무엇보다 생각의 차이로 인해 구체적인 정의를 내리지 못하는 연방군과 지온의 사이에 선과 악의 구분이 모호해지면서 건담의 분위기 자체를 좀 더 깊이 생각해볼 수 있다. 여기서 건담으로 얻은 이득은 '토미노 요시유키', '야스히코 요시카즈'라는 존재의 부각과 더불어 '기타즈메 히로유키', '나가노 마모루', '고바야시 마코토' 등 일본 만화영화계의 신진세력을 영입시키는 계기를 마련한다는 것이다. 그러나 무엇보다 가장 큰 이득은 바로 프라모델 산업이라 할 수 있다. 흔히들 '건프라'라고 불리우는 건담 프라모델 시리즈는 엄청난 부가가치를 창출하여 하나의 산업으로서 상당한 입지를 가지게 된다.

게임에서의 건담은 기동전사 Z건담의 방영이 끝나고 제작된 「기동전사 Z건담- Hot Scramble(86년 8월: 패밀리 컴퓨터)」을 시작으로 2000년 5월 「슈퍼로봇대전 α」까지 수많은 건담관련 게임들까지 등장하기에 이른다. 그리고 이후, 오리지널 스토리 라인과 외적인 스토리들의 조화를 통하여 작품성을 높여간 건담 시리즈에서 이단자적인 작품이 나타났다. 보다 새롭고 충격적인 「기동무투전 G건담」과 「신 기동전기 건담 W」의 등장은 세대가 바뀌어버린 애니메이션 시청자들을 위한 대비였다고도 할 수 있겠다. 그러나 이러한 새로운 시도는 인기는 많았지만, 비난적인 여론이 높았으며, 결국 실추된 건담의 리얼리티를 회복시키기 위해서 「기동전사 건담 제 08 MS소대」의 등장으로 이어지게 된다.



▲ 건프라가 한 때, 국내에 미친 영향도 무시 못한다. 사진은 MS-06F 자크 II PG(퍼펙트 그레이드)

신세기 에반게리온의 감독 '안노 히데아키'

1979년 당시 수많은 애니메이션이 같은 시간대에 채널만 틀리게 방영되자 많은 시청자들은 울분을 참지 못했다. 그런 와중에 기동전사 건담을 무척이나 좋아했던 '안노 히데아키'는 당시 비디오 레코더가 없는 상태였기 때문에 기동전사 건담을 카세트 테이프에 녹음하여 반복청취를 했다고 전해진다(이것도 믿거나말거나…).

선라이즈의 대박

기동전사 건담 이후 80년부터 85년까지 선라이즈는 매년 대작을 터뜨려, 무리하게 선라이즈에 대항하던 토에이는 심각한 타격을 받게된다. 결국 선라이즈가 토에이에게 승리를 거두었다고 할 수 있다.

당시 선라이즈의 작품으로는,

- 80년 전설거신 이데온, 무적로보 트라이더 G7
- 81년 태양의 아 다글램
- 82년 전투메가 자붕글
- 83년 성전사 단바인, 장갑기병 보톰즈
- 84년 기갑계 가리안, 중전기 엘가임
- 85년 푸른유성 SPT 레이즈너

…등이 있는데 로봇대전을 좋아하시는 분이라면 대부분 알고 있을 작품들이라 생각한다.

일본 만화영화 제3의 붐

신세기 에반게리온(新世紀 エヴァンゲリオン)

신세기 에반게리온 시리즈 연표

- 신세기 에반게리온(95. 10. 4- 96. 3. 27, 총 26화, 각화 30분)
- 신세기 에반게리온: DEATH & REBIRTH(97. 3. 15)
- THE END OF EVANGELION(97. 7. 19)



▲캐릭터가 하나의 재산이 된다는 것을 각인시킨 작품. 이 작품을 통해 상술은 더욱 더 심해졌다

1987년과 1988년 일본에서 야심차게 준비하던 두 작품, 「왕립우주군-오네아미스의 날개」와 「아키라」. 두 작품 모두 대단한 작품임에는 틀림이 없으나 흥행면에서는 초라한 성적을 거두게 된다. 「왕립우주군」의 흥행실패로 스폰서였던 반다이가 큰 데미지를 입었고, 1년 뒤인 1988년 25억엔의 거대 프로젝트 「아키라」가 개봉당시 11억엔이라는 수익(사실 적은 수익은 아니지만, 제작비를 고려한다면 큰 손해이다)에 그치자 애니메이션 제작업체들과 투자업체들은 몸을 사리게 된다. 이를 계기로 일본 만화영화계의 침체기가 시작된다. 1990년대 이전만 해도 게임시장보다 크던 만화영화 시장이 축소되어버리고 상대적으로 커져버린 게임시장, 구체적으로 말해 닌텐도의 SFC와 캡콤의 「스트리트 파이터」시리즈는 만화영화의 침체를 더욱 더 길게 만든 셈이다. 이러한 상황 속에서 많은 애니메이터들은 만화영화 시장의 재기를 위해 노력하게 되고, 이 시기에 주옥같은 작품들이 많이 등장하게 된다. 그러나 일본 만화영화를 부활시킬 수 있는 확실한 작품이 필요했다.

1995년, 마침내 일본 만화영화의 재기신호가 울리게 된다. 그건 바로 왕립우주군을 제작했던 오타쿠 집단, 가이낙스에서 만든 「신세기 에반게리온」의 등장이었다. 일본 만화영화계의 기나긴 침체기로 인해 일반적으로 게임을 선호하는 추세 속에서 자라왔던 애니메이션 매니아들을 위한 작품이다. 과거의 유명 애니메이션과 특촬물(울트라맨과 같은…)의 패러디가 약간 가미된 야심작이었다. 사실 흥행면에서는 저조하였지만, 매니아들의 지지와 일반인들의 캐릭터 선호로 상당한 호응을 얻게 된다. 결국 캐릭터 디자인을 맡은 '사다모토 요시유키'는 일약 스타로 떠오르게 되며, 에반게리온에서의 캐릭터 상품만으로 3조원이 넘는 수익을 올렸다고 전해진다. 가이낙스가 에반게리온의 관련상품을 통하여 상당한 수익을 올리게 되자, 많은 제작업체들이 이 틈을 타서 다시 애니메이션 시장에 도전하게 된다.



결국, 이 작품은 일본 만화영화계의 기나긴 침체기에 종지부를 찍으며 다시 한번 불타오르게 만들었다는 의의를 가진다. 또한 TV판 25, 26화에서 일본의 '오타쿠'라고 불리는 이들에게 그들이 나아가야 할 방향성을 제시해주기까지 한다. 에반게리온이 남긴 업적은 이뿐만 아니다. 후에 가이낙스에서 실력을 닦은 멤버들이 가이낙스를 나와 설립한 '곤조(Gonzo)'는 '가와모리 쇼지'의 메카닉 디자인으로 유명한 디지털 애니메이션, 「청의 6호」를 제작하여 인정을 받았다. 현재 곤조에서는 「게이트 키퍼즈」라는 애니메이션을 제작, 방영중에 있다(청의 6호는 게임으로 제작중이며, 게이트 키퍼즈는 PS용으로 이미 발매된 상태이다).



▶ 에반게리온 두 번째 극장판인 「Air/진심을 그대에게」의 포스터. '죽는다'는 이미지가 강하게 느껴진다

왕립우주군 -오네아미스의 날개-

이 작품을 만들기 위해 84년 성탄절에 설립된 가이낙스는 자금부족 문제를 반다이의 지원으로 해결할 수 있었다. 총 제작비는 8억엔. 가이낙스의 첫 작품이자, 반다이 영상산업진출의 첫 작품. 상당한 작품성을 보임에도 불구하고 의외로 흥행에는 실패했다.



아키라



당대 최고의 기술력을 자랑했던 아키라. 코믹스를 원작으로 만화영화화가 이루어졌다. 그러나 무리한 스토리 압축은 참담한 흥행실패로 이어진다(뭐, 제작사에서는 돈은 둘째치고 아키라에서 보여준 기술력에 만족한다나…?). 어쨌든 본전치기에는 성공했다고 한다.

GONZO



일본 디지털 애니메이션계를 이끌어나갈 차세대 만화영화 제작 집단 GONZO의 「청의 6호」. 1967년 큰 인기를 얻었던 오자와 사토루의 원작만화를 디지털 애니메이션으로 제작한 이 작품은 그 제작진마저 화려하여 많은 이목을 집중시킨 작품이기도 하다. 메카닉 디자인으로는 너무나도 유명한 '가와모리 쇼지(초시공 요새 마크로스)', '야마시타 이쿠도(신세기 에반게리온)'가 맡았고, 감독으로는 나디아의 PD로 잘 알려진 '마에다 마히로'가 맡았다. 특히, 최근에 애니메이션의 인기를 타고 32년만에 코믹스가 재출간 되었다고 한다.



▲ 최신작 게이트 키퍼스. 게이트 키퍼스의 캐릭터 디자인은 아루도라 1탄인 「더블 캐스트」로 유명한 고토 게이지가 담당하였다

생각해 볼까요? 제4의 붐

미소녀와 엽기, 그리고…



▲ 미소녀 전사 세일러 문이 끼친 영향은 지금까지 계속되고 있다

이번에는 독자여러분이 생각해보는 코너로, 과연 제4의 붐을 어떠한 장르의 어떤 작품이 불러일으킬지를 가늠해보도록 하자. 그래서 필자는 여러분들의 판단에 조금이라도 보탬이 되고자(오히려 판단이 흐려질 수도…) 몇 가지 가능성이 있는 장르들을 여기 간단하게 소개하겠다.

최근 「디지캐럿」과 「카드캡터 사쿠라」라는 작품에 이르기까지 수많은 작품들이 쏟아져 나왔다. 본격적인 미소녀물의 시작은 60년대에 들어와 데즈카 오사무 감독의 「리본의 기사」와 우리나라에서도 큰 인기를 모았던 「요술공주 샐리」등으로 미소녀물의 기반을 다진다. 60년대가 기반을 닦는 시대였다면, 70년대는 미소녀의 붐이 시작된 시기라고 할 수 있다. 이 시대의 작품들이 바로 「캔디캔디」와 「베르사이유의 장미」등이다. 90년대에 들어서는 「미소녀 전사 세일러 문」과 「마법기사 레이어스」, 「빨간망토 챠챠」 등의 작품들로 미소녀물은 상당히 많은 팬들에게 여러 분야별로 사랑을 받기에 이른다. 물론 미소녀물이 폭넓은 팬을 보유하고 있는 것은 어쩌면 당연한 일일지도 모른다. 순정물과 괴도물, 변신소녀물, 요술소녀물 등 미소녀를 등장시키되 서로 다른 분야(?)에서의 활동을 보여주고 있기 때문이다. 요즘에는 카드캡터 사쿠라와 같은 요술소녀 부문이 상당히 인기를 끌고있는 상태이다.



▲ 세일러 문이 낳은 부작용이라고 할 수 있는 엑셀사가

또 하나 최근에 상당한 인기를 모으고 있는 엽기물. 엽기란, 사전적 의미로는 괴이한 것을 찾아다니면서 즐긴다는 것을 뜻하지만, 작품에서는 코미디적 요소(약간 저질스러우면서도 황당한, 속된말로 '깨는')를 나타내는 말이라고 일반적으로 알고 있다. 많은 사람들이 알고 있는 그러한 작품들(엽기를 대표하는 작품들 : 멋지다! 마사루, 이나중 탁구부, 우당탕탕 괴짜가족 등)이 인기를 끈다는 것을 부정적으로 보는 사람들도 있겠지만, 이전 다가온 세기말에 대한 심리적인 공포(아주 조금이라도 가지고 있을)와 과거에 비해 많이 바뀌어 버린 정서적인 측면에서 이해하려한다면 조금은 수용할 수도 있을 것이다. 엽기류 작품의 선두주자 격인 마사루의 경우에는 과거 유치함으로 억지 웃음을 자극하는 작품을 타파하고 썰렁함과 황당함으로 거짓없는 웃음을 유도한다는 점에서 상당한 호평을 듣고 있다. 최근에는 미소녀물의 인기에 힘입어 「엑셀 사가」라는 미소녀 엽기물도 등장했다.



▲ 미국에까지 영향을 끼친다면 그야말로 신드롬이다

물론 최근에는 시청자들의 제각기 다른 입맛을 맞추기 위해서 상당히 폭넓은 장르의 애니메이션들이 등장하고 있다. 게다가 앞으로 만화영화계에서 붐이 조성되기에는 상당한 시간이 필요하리라고 생각된다. 그 이유는 최근 만화영화 기획사들이 다양한 계층의 시청자들의 입맛을 맞춰주기 위해서 여러 작품을 내놓다보니, 당연히 시청자들은 세분화가 되고 자신이 좋아하는 작품만을 추종하기 때문에, 위에서 언급한 2가지의 장르도 붐을 일으키기에는 상당히 어려울 것으로 예상된다. 그러나 어떤 작품 하나가 어떠한 이유에서든 사회, 문화적인 측면에서 상당한 파급효과를 거둔다면, 신드롬이라는 이름을 붙일 수 있을 것이다. 간단한 예를 한가지 들어보겠다.

• 신드롬이 일어난 한가지 단순한(?) 예

카드캡터 사쿠라를 예로 들어 설명하겠다. 카드캡터 사쿠라는 분명 팬시나 캐릭터 상품으로 어마어마한 돈을 벌어들였을 것이고, 게임으로도 등장하여 상당한 판매고를 올리고 있다. 또한 최근 불고 있는 엽기의 바람을 타고 실사판도 등장하고 있으며, 몬스터이면서도 멍청류 캐릭터인 지옥의 수문장 '케베로스'도 상당한 인기를 가지고 있다. 대체적으로 소녀물이 큰 인기를 끌지 못하는 미국마저도 폭발적인 반응을 보인다면?

마치며



▲ 「카드캡터 사쿠라」라는 작품을 통해 비정상인(?)이 계속적으로 증가하고 있다. 사진은 카드캡터 사쿠라 LD VOL. 9 초회한정에 들어있는 브로마이드



▲ 닌텐도의 상술 첫 번째, VRS(음성인식)시스템을 이용하여 피카츄와 대화를 나누는 게임 「피카츄 겐키데츄」. 발상자체가 상당히 두렵다

아마도 최근에 국내에 불어닥친 애니메이션 열풍은 「신세기 에반게리온」의 역할이 결정적이었다고 생각한다. 그전부터 많이 접하던 극소수의 사람들도 있었지만 최근 몇 년 전부터 에반게리온의 캐릭터가 우리 나라에 본격적으로 퍼지면서 많은 사람들이 애니메이션에 관심을 가지기 시작했다.

그를 증명하듯 예전엔 한산했던 ACA와 같은 축제가 지금은 발붙일 틈도 없어졌으며(이제 장소를 여의도의 리버(?)돔에서 잠실 펜싱경기장으로 이전한다는 소문이…) 3차 일본문화 개방이 발표된 상황에서 용산 등지는 이미 모든 문화규제가 풀린 듯한 분위기를 보여주고 있다. 그뿐만 아니라, 한국에서 일본의 유명 다채널 위성TV인 '스카이 퍼펙TV'를 시청하고 있는 사람들도 상당수 있는 것으로 추정되고 있다. 최근에는 NHK BS2, SBS 등에서 방영되어 큰 인기를 몰아친 「카드캡터 사쿠라」와 국내에도 잘 알려져 있는 「포켓몬스터」 등이 새로운 붐을 조성해 나아가고 있다. 이를 보면 국내도 점점 일본과의 시차가 과거에 비하여 많이 줄어들고 있는 실정인 것을 알 수 있다.



▲ 닌텐도의 상술 두 번째, 피카츄를 이용한 새 버전의 닌텐도 64, 7월 21일 발매 예정

일본 만화영화는 우리나라의 실정과는 달리 메카닉의 프라모델화, 캐릭터 상품화 거기에 게임으로도 제작되어 엄청난 이득을 올리고 있다. 그러나 일본에서도 분명 몇 번의 고비가 있었으며, 이를 잘 극복하여 지금의 일본 만화영화를 만들어내지 않았나 싶다. 일본 만화영화가 우리 나라의 만화영화에 비해 우수한 점이 있다면 바로 뛰어난 기획능력과 스토리, 상품화, 그리고 의지할 수 있는 거장 애니메이터('미야자키 하야오'와 같은 존재)가 존재한다는 점이다. 하지만 우리나라도 게임과 애니메이션 사업에 눈을 뜨고있는 상황이기에 기대하는 바가 크다. 개인적으로 우리나라에서 태권V 이후, 다시 한 번 애니메이션 붐이 조성되기를, 더 나아가서 게임에도 많은 성과가 올려지길 하는 바램이다.

두 편의 재패니메이션을 터무니없는 망상의 제물로 삼은 코너, 애니게임이 이번에는 한국의 애니메이션으로 눈을 돌렸다. 「레스톨 특수구조대」. 국내에서 많은 팬을 확보하는 데 그치지 않고 NHK에서 방영, 일본 내에 팬페이지까지 생길 정도의 인기를 구가한 이 작품 속에서 우리는 과연 어떤 가능성을 찾을 수 있을 것인가. 덧붙여, 애니게임은 앞으로 발매될 게임의 프리뷰가 아니라는 것을 잊지 말자.

필자: 국산 애니메이션 애호가, 소년 X



애니도 좋지만, 게임이 더 좋아!

원작소개

서울무비에서 제작, 1999년 1월 KBS TV 방영을 시작으로, 일본에 수출되어 10월에는 NHK2 위성TV 방영, 2000년 3월에 다시 국내 투니버스에서 방영된 「레스톨 특수구조대」. 다양한 성격의 다섯 주인공과 다섯 메카가 등장하는 SF 애니메이션이다. 얼핏 보기에는 다섯 로봇의 파격적인 액션이 주를 이루는 흔한 로봇물인 것 같지만, 이들은 재난을 당한 사람들을 구조하기 위해 조직된 구조대일 뿐이며, 등장하는 로봇 또한 구조용 도구일 뿐이다. 로봇을 이용한 인명구조라는 참신한 발상과 국산 애니메이션답지 않은 치밀한 스토리 구성으로 크게 호평 받았으며, 구성력만큼은 일본의 애니메이션 팬들에게도 인정받은 작품이다. 참고로, 오프닝 「Restol!!」이나 엔딩곡 「Freedom」은 상당한 완성도를 보여주며, 특히 「Freedom」은 NHK에서 원곡 그대로 방영될 정도의 퀄리티를 자랑한다.

배경

첨단화된 문명에 의하여 세계정부 아래 하나의 지구촌이 형성된 2035년. 사회는 기상이변이나 다양한 자연재앙을 인류의 과학력으로 통제하는 것을 목표로 한 지오노이드 그룹이 이끌고 있다. 지구에 일어나고 있는 자연재앙의 원인이 경혈이라 이름 붙여진 일곱 지점이라는 사실이 밝혀지자, 지오노이드는 엄청난 자본을 바탕으로 경혈 프로젝트를 추진한다. 그러나, 프로젝트의 추진과정에서 각종사고가 일어나는 가운데 세계정부는 지오노이드의 지원 아래 레스톨(Restol)이라 불리는 5대의 로봇과 그들을 지원하는 셸다이버(Shell Diver)라는 수송선으로 구성된 특수구조대 SRS(Special Rescue Squad)를 창설한다.

그리고 어느날, 레스톨 시뮬레이션 게임에 소질을 보이던 게임광 강마루가 SRS팀의 대원으로 선발되면서부터 이야기는 시작된다.

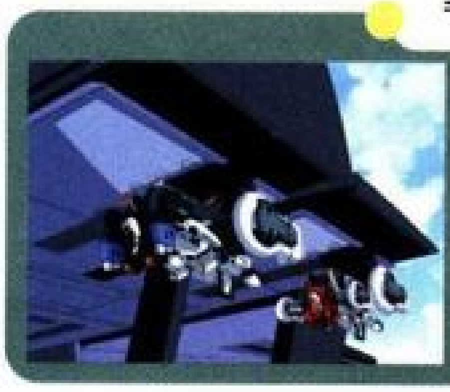
메카닉 소개

레스톨(Restol)


▲ 어깨의 부스터를 통해 얻어지는 기동성이 뛰어난 3호기

SRS팀의 특수 구조용 메카닉으로, 2층 짜리 건물 정도의 높이에 인간의 움직임을 본뜬 섬세한 관절을 갖고 있으며 상황에 따라 다양한 구조 장비의 장착이 가능하도록 설계되어 있다. 레스톨은 구조 장비인 만큼, 화려함보다는 실용성, 거대함보다는 민첩함과 유연성, 기계보다는 인간에 초점을 맞추어 제작되었다. SRS팀에는 다섯 대의 레스톨이 배치되어 있으며, 파일럿의 성격에 따라 각각 다른 특징을 갖고 있다.

캐리어(Carrier)



레스톨이 비행할 수 있도록 해 주는 대형 부스터로 셸다이버에서 분리시 캐리어 결합 형태로 출격한다. 본체 이상으로 육중한 볼륨을 보여준다.

◀ 캐리어 결합 상태로 발진

셸다이버(Shell Diver)



레스톨의 수송을 담당하는 수송선. 직접 구조작업도 가능하며 내부에는 구조장비뿐 아니라 기계, 의료, 통신 등의 분야의 전문 인력들이 탑승한다.

◀ 곡선이 아름다운 셸다이버

알사트(R-Sat)


▲ 규모는 작은 도시 정도이다

국제재난관리기구의 본부 격인 스페이스 스테이션으로, 대기권 밖 궤도상에서 항시 지상을 감시하다가 비상시 셸다이버를 출동시킨다. 30분 안에 지구의 어느 위치로든 이동이 가능하다.

등장인물

레오 (16)



팀의 리더로, 1호기에 탑승한다. 신중하고 냉철한 성격의 소유자. 부모님을 비행기 사고로 잃은 사연으로 항공분야에 전문가적인 식견을 갖고 있어 공중 구조에 능하다.

펑키 (15)



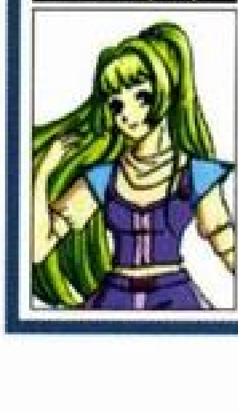
2호기의 파일럿. 복싱이 특기인 다혈질 소녀로, 수중 구조에 능하다. 언제나 위급한 상황에서는 몸을 사리지 않고 가장 먼저 현장에 뛰어드는 불굴의 구조대원.

마루 (14)



본작의 주인공으로, 뛰어난 게임실력을 인정받아 팀에 스카웃 된다. 지나치게 자유분방한 성격으로, 순발력과 재치가 뛰어나며 특유의 귀신같은 감각으로 위기의 구조 상황을 극적으로 헤쳐나간다. 3호기를 조종.

미아 (14)



섬세한 조작기술이 뛰어난 4호기의 조종사. 각국의 언어나 고문에 능통한 어학의 귀재이며, 자연물과도 대화할 수 있는 신비한 소녀.

오밍 (10)



분석력이 뛰어난 천재 소년으로 5호기를 맡고 있다. 아직 어리지만 정보처리 능력만큼은 팀내 최고. 각종 데이터의 분석과 처리를 담당한다.

카인 (?)



지오노이드사의 경혈 프로젝트를 철저히 방해하는 인물로, 상당한 수완의 블랙테크니션. 레스톨팀과 계속 대립구도를 형성하게 된다.

게임의 전개

게임의 구성

「레스톨 특수구조대」는 기본적으로 메카닉의 활약이 주가 되는 애니메이션인 만큼, 장르는 메카닉 시뮬레이션으로 설정한다. 플레이어는 레스톨의 파일럿이 되어 다른 파일럿과의 커뮤니케이션을 계속하며 주어진 임무(즉 구조작업)을 수행하게 된다.

· 시나리오모드
원작의 스토리를 바탕으로 시나리오에 따라 주어진 임무를 수행하면서 스토리를 전개해 나간다. 미션의 구분은 스테이지의 구분과 유사한 형식을 띠게 되며, 임무는 원작의 것을 그대로 사용하되 오리지널 미션도 추가하여 25개의 미션으로 구성된다.

· 프랙티스모드
레스톨의 조작에 익숙해지기 위한 연습모드. 몇 가지 필수적인 테크닉이 미션 형식으로 주어진다.

· 멀티플레이모드
고속통신 환경을 이용한 멀티플레이 모드. 주어진 미션을 여러 플레이어들이 합심하여 수행 할 수 있는 미션모드와 단순히 레스톨을 이용한 전투를 즐길 수 있는 서바이벌모드로 구분. 캐릭터 수에 따라 최대 5인까지 지원한다.

· 옵션모드
윈도우 컬러나 메세지 스피드, 버튼 배열 등을 설정할 수 있으며 클리어 특전으로 갤러리모드와 BGM테스트모드를 제공한다.

시나리오모드의 전개

처음 플레이할 때는 주인공 강마루로 3호기를 조종, 플레이하게 된다. 1회 클리어시 펑키, 미아, 오밍이 선택 가능하며 2회 클리어하면 테오를 선택할 수 있다. 플레이하게 되는 미션과 그 목적은 같지만, 각 캐릭터들의 능력과 팀 내 역할이 다르므로 전혀 다른 내용으로 플레이할 수 있다. 특히 테오는 리더의 위치에 있으므로 다른 대원들의 행동을 지정할 수 있다.

미션	타이틀	목적
Mission 1	신입대원 강마루	붕괴된 건물에 고립된 5호기를 탈출시켜라
Mission 2	첫 출동	화학공장의 폭발을 막아라
Mission 3	잠수함을 구하라	제5경혈 탐사선을 무사히 인양하라
Mission 4	타워를 지켜라	히말라야의 경혈타워에 고립된 사람들을 구조하라
Mission 5	고공탈출	폭탄테러를 당한 수송기 글라누스를 구출하라
Mission 6	공포의 토네이도	시스템 고장으로 연쇄추돌한 트럭의 사람들을 구조하라
Mission 7	미로 속의 위기	제4경혈타워 지하의 사람들을 구조하라
Mission 8	순백의 경고	설산의 조난자들을 구조하라
Mission 9	블리칸을 막아라	폭주한 거대로봇 블리칸을 정지시켜라
Mission 10	제5경혈 추적기의 행방	화산폭발 속에서 경혈추적기를 회수하라
Mission 11	폭우 속의 음모	폭주하는 자기부상열차를 정지시켜라
Mission 12	암흑 속의 구조신호	실종된 트레일러를 찾아 운전자를 구조하라
Mission 13	녹색의 함정	지오노이드 연구소를 재가동하고 괴식물을 제거하라
Mission 14	다시 현장으로	뇌우 속에서 관광객들을 구조하라
Mission 15	심해의 SOS	파괴된 해저유원지의 관광객들을 대피시켜라
Mission 16	불가능 속의 가능	제2경혈타워의 폭발물을 제거하라
Mission 17	미지막 순간까지	폭발하는 유전기지의 인부들을 구출하라
Mission 18	폭주의 거리	폭주하는 경주용 전차들을 정지시켜라
Mission 19	카인의 성	함정을 피해 중앙조종실로 돌입하라
Mission 20	알샤트의 위기	끊어진 알샤트의 동력공급을 재개하라
Mission 21	절망의 요동	대지진으로 무너진 도시의 인명을 구조하라
Mission 22	핵미사일을 막아라	발사된 핵미사일을 해체하라
Mission 23	사막의 전투	전투로봇 무스크를 파괴하라
Mission 24	루시퍼타워를 찾아라	위기에 빠진 셀다이버를 구출하라
Mission 25	희망의 이름	루시퍼타워를 파괴하라

■ 인터미션



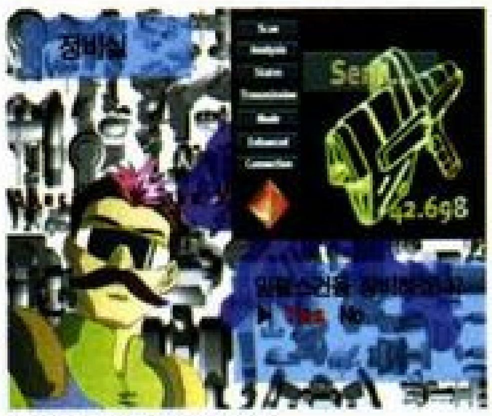
▲ 인터미션 사이의 CG도 눈을 즐겁게 해준다

스토리 전개의 주가 되는 인터미션. 플레이 미션 전후에 존재하며, 미션을 플레이하게 되는 이유와 미션 클리어 후의 전개를 알려주며, 스토리의 흐름을 파악할 수 있게 해 준다. 인터미션 사이에 데이터를 세이브할 수 있다.

■ 브리핑

미션이 시작될 때 미션의 목적과 작전지역에 대해 설명해준다. 임무 수행에 필수적인 장비나 액션 등의 정보들이 담겨 있으니 완전히 이해해야 성공적으로 미션을 클리어할 수 있다.

■ 정비실



▲ 메카닉 담당의 빅터 영감님

브리핑 직후 출격하기 전에 정비실 모드로 전환된다. 정비실에서는 레스톨의 초기 장비를 설정할 수 있다. 장비에는 자일, 서치라이트, 소화탄, 구조캡슐 등의 구조장비와 임펄스건, 개트링건 등의 파괴장비(주로 구조환경 개선에 사용하며 때때로 전투에 사용)가 있다. 게임이 지나치게 복잡해지는 것을 피하기 위해 레스톨의 세팅 등은 배제한다. 장비는 4개까지 가능하며, 장비의 세팅이 끝나면 바로 셀다이버에서 출격, 임무를 수행하게 된다.

■ 기본조작

현재 볼 수 있는 컨트롤러 중 레스톨의 조종에 가장 적합하다고 판단된 PS 컨트롤러를 기준으로 설정했다. 기본은 디지털 십자키를 이용하며, 아날로그 컨트롤러를 사용하면 보다 정교한 조종이 가능하다.

컨트롤러 입력	캐리어 탑승시	캐리어 분리시
방향키 좌·우	좌·우 선회	좌·우 선회
방향키 상·하	하강·상승	전진·후진
○	전진	장치조작 등의 자유행동
×	후진	퀵턴
□	캐리어 분리	장비 전송
△	통신 모드	통신모드
L1·2/R1·2	장비 1, 2, 3, 4의 사용	장비 1, 2, 3, 4의 사용
START	일시정지	일시정지
SELECT	작전지역 지도, 대원에게 지령을 내림 (테오만 사용 가능)	작전지역 지도, 대원에게 지령을 내림 (테오만 사용 가능)

■ 통신모드


▲ 효율적인 임무분담을 위해 수시로 동료와 통신하는 것을 잊으면 안 된다

임무중 △버튼으로 호출할 수 있는 통신모드를 통해 함께 작전을 수행중인 대원 혹은 셀다이버로의 통신 회선을 열어 커뮤니케이션할 수 있다. 셀다이버와의 통신에서는 임무에 필요한 여러가지를 들을 수 있으며 임무 변경사항 또한 확인할 수 있다. 여타 대원과의 통신에서도 임무 수행에 필요한 여러 가지를 전달하게 된다. 예를 들어, 데이터 담당인 오밍과의 통신에서 상황에 대한 정확한 정보를 얻을 수 있으며, 쓰러지는 건물 아래의 사람들을 구조할 때 펑키에게 원조를 요청할 수도 있다. 임무 외의 일을 할 때 리더인 테오에게 연락하지 않으면 화를 낼 지도 모를 일이다.

■ 장비전송

레스톨은 기본적으로 탑재된 장비 이외에도, 각 레스톨 기기의 무릎 부분에 위치하는 전송장치를 이용해 필요에 따라 다양한 구조 장비를 셀다이버에서 전송 받을 수 있다. 셀다이버에 미리 준비된 장비를 전송 장치를 통해 각 레스톨기로 보내는 것이다. 이는 초기장비가 임무 수행에 적합지 않았을 때나 임무 변경사항이 있을 때 이용하게 되며, 미션중 □버튼으로 사용할 수 있다. 새로 전송된 장비를 장착할 공간의 기존 장비는 자동으로 해제된다. 캐리어 분리 상태에서 다시 캐리어와 결합할 때도 장비 전송 명령을 이용한다.


▲ 다시 날아야 한다면 캐리어를 부르자

■ 작전지역 지도

작전지역의 대략적인 지도가 3D로 나타나며, 오밍과의 통신에서 얻은 세부정보가 표시된다. 다른 대원들의 경우에는 단지 지도의 확인에 그치는 메뉴이지만, 리더인 테오는 지령 메뉴를 사용할 수 있다. 지령 메뉴를 통해 각 대원의 이동 경로나 행동 요령을 지정하는 메뉴로, 지정하지 않았을 경우 각 대원들은 AI에 따라 다소 비효율적인 행동을 하게 되며, 뜻하지 않은 사고를 일으킬 수 있다.

■ 구조작업 개시

이제 남은 것은 레스톨을 직접 움직여 각종 구조작업을 벌이는 일. 폭주하는 열차는 완충그물로 막고, 불타는 건물에는 소화탄을 발사해 화재를 진압할 수 있다. 해저에서 구조를 기다리는 사람들은 구조 캡슐에 태워 바다 위로 빼져 나오고, 동굴 안에 갇힌 사람들은 임펄스건으로 동굴을 막고 있는 바위를 파괴하면 탈출할 수 있다. 게임 후반에 카인 혹은 루시퍼와 직접 대결하게 될 때는 종종 전투가 벌어질 때도 있는데, 이전까지 다채롭게 구조작업에 응용해 온 파괴장비들을 이용해 박진감 넘치는 전투를 즐길 수도 있다. 그리고 이것이, 바로 게임의 메인이 되는 것이다.

마치며

사전의 어떤 정보도 없이 레스톨의 첫화를 보았을 때, 이것이 우리 애니메이션이라고는 생각할 수 없었다. 이후의 내용 전개도 대단히 흥미진진해서(비록 작화 퀄리티가 눈에 띄게 떨어지기 시작했지만) 한 화도 놓치기 싫어 예약녹화를 해 가며 꼬박꼬박 볼 정도로 멋진 작품이었다. 메카닉의 디자인도 대단히 훌륭해서, 레스톨도 굉장히 세련되게 디자인되어 있으며 셀다이버의 곡선적인 아름다움에는 감탄이 나올 정도였다. 다양한 캐릭터의 성격과 어우러진 다섯 레스톨의 성능 차이도 현저해서 게임의 소재로 충분하다. 아니, 흠잡을 데 없다. 극장판 제작과 2기 TV시리즈가 기획중인 지금, 과감히 게임화도 단행해 주었으면 하는 바램으로 이번 글을 기획해보았다.

게임 제작사 뒷조사

진흙속의 진주



니혼이치(日本一)라면 생각나는 게임이 몇 개나 될까? 사실상 그들이 제작하는 게임의 인지도가 상승하기 시작한 것은 「마알 왕국의 인형 공주」가 발매된 시기부터일 것이다. 그렇지만 니혼이치가 제작한 게임은 우리가 알고 있는 것보다 많이 있다. 니혼이치 게임들의 매력이라면 '밝은 느낌' 을 가지고 있다는 것인데…. 이번달에는 니혼이치에 대하여 알아보기로 한다.

니혼이치(日本一) 소프트웨어

니혼이치(日本一)라는 의미는 간단하게 설명해서 '일본 제일의' 이라고 말할 수 있다. '一番(いちばん)' 의 의미와도 일맥 상통하는데…. 하지만 아쉽게도 그들은 'B급 게임만 만드는 회사' 라는 불명예를 가지고 있다. 단지, 작품에서 느껴지는 성향이 특이하다는 이유 때문에 B급 제작사 취급을 받고 있다. 하지만 그들은 독특한 장르를 꾸준히 만들어내고 있으며 작품의 완성도 또한 높은 편이다.

日本一ソフトウェア

회사 명칭 : 주식회사 日本一 소프트웨어
자본금 : 1,000만엔
설립 : 1993년 7월 12일
총 인원 : 17명
사업내용 : 컴퓨터 소프트웨어의 제작, 판매
실적 : 플레이스테이션 소프트 18개 발매. 세가 새턴 소프트 1개 발매. 슈퍼 패미콤 소프트 5개 발매

"닛뽕이치 소후토웨아!"라는 밝고 활기찬 목소리. 그들의 첫 작품인 「두근두근 셔터 찬스~사랑의 퍼즐을 맞추어 줘요~」를 처음 시작하면 나오는 건강한 분위기의 목소리이다. 그렇다. 그들의 분위기는 항상 밝다. '쉽고 단순하게 즐긴다' 라는 인상이 강한 니혼이치의 게임들. 하지만 니혼이치 작품들의 유일하면서도 최대의 공통점은 바로 '밝은 느낌' 이라 할 수 있겠다.

니혼이치가 제작한 게임들…

플레이스테이션용으론 약 18개의 게임을 제작한바 있는 니혼이치. 그 작품들의 특징이라면 이색적인 장르를 가지고 있다는 것이다. 기존의 장르라는 고정관념을 깨고 새로운 장르의 게임을 만든다는 것도 그리 쉬운일은 아닐 것이다. 니혼이치가 제작한 게임들 중 대표적인 것을 알아보자.

● 두근두근 셔터 찬스

장르	촬영 어드벤처 게임
발매일	1997년 10월 23일
발매가	5,800엔

게임에 등장하는 주인공은 「월간 포토스쿨」의 카메라맨이다. 그러나 그는 자신이 일하고 있는 포토스쿨의 지나친 규제에 불만을 가진다. 어느날 어떤 기회에 의해 수영복을 입고 있는 여자아이를 촬영할 수 있는 찬스를 갖게된다. 약 10일의 제한 기간을 가지고 촬영을 해야한다. 하지만 촬영은 쉽지 않다. 모델과 먼저 지그소 퍼즐로 승패를 가려야하고 그 시합에서 이기면 촬영을 허락해준다.



● 불의 요리인 쿠킹 파이터 하오

장르	요리액션 게임
발매일	1998년 5월 21일
발매가	5,800엔
제작사	겐키


▲ 분위기에서 벌써 달라도 다르다

쿠킹파이터와 G건담의 캐릭터 비교표

쿠킹 파이터 등장인	G 건담 등장인	하오	도몬 캇슈
쿠민	레인 미카무라	맛의 마왕	마스터 아시아
맛의 그림자	슈발츠 브루더	맛의 마신	데빌건담
요리인수직	건담파이트국 제7조	투사	건담파이터
자코	미켈로 자리오트	맛의 사천왕	데빌 건담 사천왕


▲ 하오와 도몬을 비교해보자

「불의 요리인 쿠킹 파이터 하오」라면 하나서부터 열까지 패러디로 도배가 된 게임이라고 해도 과언이 아닐 것이다. 기본적인 캐릭터 설정은 G 건담의 캐릭터의 설정을 따라했으며 게임에 나오는 대사 역시 일본의 유명 요리 만화의 대사들을 그대로 거침없이 사용했다. 또 한가지 특징이라면 게임 제작 담당을 겐키가 했다는 것이다. 겐키의 경우 여러 작품들의 개발을 도와주는 제작사로 유명하다. 그들의 대표적인 개발작으로는 「수도고배틀시리」즈와 「버추어 파이터 3」가 있다.

게임 시스템은 어드벤처 파트에서 이야기를 진행해 나가는 것이 기본. 도중 적이 요리대결을 신청해오고 이 대결에서 이기면 한 화(話)가 종료된다. 종료할 때 애니메이션 형식의 예고편이 나온다는 것도 특징. 또 한번 진행했던 요리대결은 프리 모드에서 마음껏 즐기는 것이 가능하다.

● 마알 왕국의 인형 공주 1

장르 : 뮤지컬 RPG
발매일 : 1999년 9월 22일
발매가 : 3,800엔
제작사 : 니혼이치



인형과 마음이 통하는 이상한 힘을 가지고 있는 코르네트와 그녀의 인형 쿠르르가 자신의 왕자를 구하기 위해 떠나는 모험이야기.

뮤지컬적인 분위기를 충분히 살린 귀여우면서도 독특한 분위기의 RPG게임으로 이 게임으로 니혼이치 소프트웨어의 '대중적인' 주가가 급상승하기 시작했다. 무엇보다 난이도가 크게 어렵지 않다는 것과 숨겨진 요소가 짭짤하게 존재한다는 것. 그리고 인형과 음악을 이용한 연출이 상당하다는 것 또한 커다란 플러스 요소로 작용하여 다수의 팬을 확보한 결과 이 다음에 소개할 2탄의 발매를 재촉하게 되었다. 게임 시스템에서 가장 높은 평가를 받은 부분은 일기(日記) 시스템. 일기를 읽으면 플레이어가 다음에 무엇을 해야하는지 자세히 알려준다. 또, 관찰노트라는 것도 있는데 이것은 지금까지 진행해 왔던 것에 대한 기록이다. 이로써 플레이어로 하여금 참여하는 플레이를 유도할 수 있게 되었다. 플레이스테이션을 가지고 있으면서 아직까지 접해보지 못한 사람은 분위기만이라도 맛보길 바라는 수작이다.


▲ 상당히 깔끔하다는 이미지를 받을 수 있다는 것이 특징



● 리틀 프린세스 -마알 왕국의 인형 공주 2

장르 : 뮤지컬 RPG
발매일 : 1999년 11월 25일
발매가 : 5,800엔
제작사 : 니혼이치



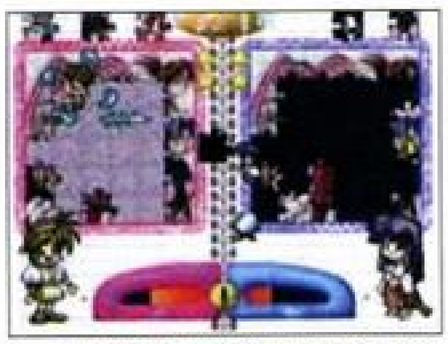
코넷트가 말썽을 부리고 12년이 지나 딸을 얻었다. 하지만 속된말로 '자기 버릇 x못준다' 라는 말이 떠올르게 그녀의 딸 또한 말썽꾸러기다.

전작과 비교해 볼 때 그래픽과 사운드가 상당히 수준 높아졌으며, 이 두 부분의 조화가 거의 예술적으로 승화되었다. 게임 중간 중간에 나오는 뮤지컬 장면은 전작의 몇배 이상이라고 할 수 있다. 사진에서도 볼 수 있듯 게임 화면은 상당히 동화적이며 포근함이 느껴진다. 전작과 다른 부분이라면 전투시 전작의 경우 인형과 같이 싸웠지만 이번에는 인형을 '장비' 하는 형식으로 변화했다는 것. 마치 FF7에서 영향을 받은 것 같다고 감히 추측해보지만 입증된 바는 없다. 장착시의 상태변화와 특기부여가 새롭게 첨가 되었다.


▲ 전작에 비해 톤이 더 파스텔 분위기가 난다


▶ 전투 시스템도 훨씬 아기자기해졌다




▲ 우정파괴퍼즐이아 간단하게 느껴질만한 극악한 요소들이 존재한다

「두근두근 셔터 찬스」와 같은 게임은 퍼즐게임이면서 연애 시뮬성을 겸비한 이색적인 게임이라고 할 수 있다. 특히 이 게임의 장점이라면 2인 대전을 즐길 수 있다는 것이다. '이거 하면 뭐하는데?' 라는 말이 쇄도할지 모르지만 직접 플레이 해 본다면 퍼즐 게임의 새로운 묘미를 알게될 것이다.

마치며

'B급의 게임을 만드는 회사' 라는 평가를 받고 있는 니혼이치(日本一) 소프트웨어. 하지만 「마알 왕국의 인형 공주 시리즈」만 보더라도 그들의 게임 세계관이 어떻고 또 어떤 스타일을 고수하는지 잘 알 수 있을 것이다. 독특하고 참신한 소재를 찾아 그것을 게임에 적용시킨다는 것이 그리 쉬운 일만은 아닐 것이다. 기왕 평가하는 거라면 같은 말이라도 좋게 '이색적인 아이디어가 돋보이는 제작사', '참신한 게임만 만드는 제작사' 로 하면 어떨까 하는 생각을 해본다. 다시 한번 강조하는 것이지만 자기자신이 좋아하고 또 그런 게임을 만들었다면 좋은 작품이 아닌가 한다.

독자 참여 코너

돈 놓고 돈 먹기

파워 게이머를 찾습니다



영화에 대해서도 해박한 잘생긴 게이머라면 누구나 익히 알고 있을 특촬물 제작업체 게임파워.
이번에 게임파워에서 혼신의 힘을 기울여 제작중인 폭소 재난물 '파워 게이머를 찾습니다'의 최신 스크린샷을 긴급 입수 · 공개한다.
메이커에서는 '유저가 적극적으로 참여할 수 있는 인터랙티브 폭소 재난물'을 만들기 위해 자꾸만 자꾸만 노력중이라고 하는데….

제작사	게임파워	장르	복골복	발매일	연기중	발매가	비매품

지난달 뜻하지도 않은 아군(괴수)의 승리로 인해 사기가 급속도로 올라간 게임파워 수비조합은 자신들의 연승을 유지하기 위해 사연을 통해 가장 약해 보이는 용자를 선별하기로 결정한다. 그러나 단순하게 엽서에 적힌 사연만으로는 용자의 레벨을 짐작할 수 있을 리가 없었다.

게임과 파워의 사정 ACT 2 연승을 노려라!



공격이 최선의 방어다. 나는 늘 그렇게 생각해왔다. 아버님께서 방어운전을 하라고 누누히 말씀하시는데, 난 그럴 때마다 '공격이 최선의 방어'라는 말을 떠올리며 더욱 공격적인 운전을 연마해왔다. 계속해서 공격적인 운전을 연마한 결과, 오늘은 아무런 생각이 나지 않는다. 공격적으로 추첨을 해볼까? 왜 거 꼬챙이 같은 걸로 수욱 찍어서~!

이현수 팀장

사실… 레벨 측정을 위해서는 여러 가지 방법이 있습니다만, 아무래도 이 측정이라는 것은 우리가 모두 알고 있는 그 방법을 사용하는 게 최고라고 생각합니다. 무슨 방법이냐 하면… 한 명은 측량기를 들여다보고 또 한 명은 빨강과 하양이 칠해진 측량용 막대를 들고 저 먼 곳에 서있는 겁니다. 이게 바로 레벨 측정, 다른 말로는 수준 측량이라고 하는 방법인데요…어? 어? 왜 자꾸 제 말 안듣고 나가세요? 어? 어? 어이~!



신상민 기자

강함과 약함은 해당인물의 모든 것에 포함되어 있습니다. 그가 행하는 행동, 언어 그리고 체형과 눈빛…심지어는 애독자 엽서에 쓰인 글의 내용에도 반영되어 있는 법이지요. 그것을 통해 독자의 강함과 약함, 잘 하는 게임과 못하는 게임을 정확하게 구분할 수 있습니다. 그러나 아쉽게도 그 구분법은 모릅니다



문학준 기자

"접근 금지!! 괴수화 추진중"

이종우 기자





제 생각에는 말이죠, 오타가 아니 오자가 없는 사람이 진정한 강자가 아닐까 했습니다. 왜냐하면 과연 오타가 많아서 빈틈을 많을 수 있는 사람을 계속해서 초대하고 있습니다. …제 말이 이상해요? 어디가 이상해요?

김규만 객원기자

이번 달엔 제가 괴수가 아니군요. 팀장님께 실망입니닷!

방진 객원기자



합리적인 용자 선정의 원리



▲ 말하자면 이만큼 위기였다

긴 회의에도 불구하고 이렇다할 뾰족한 의견의 합일점을 찾지 못한 용자 선정 위원회(이하 '용선위')는 바로 해체 되었고, 인기 코너 「파워 게이머를 찾습니다」는 아니, 게임파워는 창간이래 최대의 위기를 맞이하게 된다.

그러다가 문득 이런 생각이 떠올랐다고 전해진다. '용자는 용자다' 그렇다! 용자는 용자, 이름에 '용'자가 들어가는 사람이야말로 용자다.

제 2기 용자 탄생!
이달의 용자는? 또 이달의 괴수는?

정말 우연히 탄생한 2기 용자와 괴수의 모습을 공개한다. 용자(혹은 괴수)의 모습이 맘에 들면 페이지를 찢어내어 코팅하자(그러나 게임파워의 특성상 페이지를 뜯어내면 죄 없는 저 앞쪽 페이지도 같이 떨어져나가니 주의!).

勇者(혹은 '용'字)



이름	장용민
직업	D고등학교 D학년, 그러나 오늘은 용자
비고	세종대왕을 존경한다(사실 만원)

특별부록

이름
박성락

직업
용자 응원단

비고
아버님을 존경중



怪獸



▲ 붉은 풍선으로 한껏 멋을 낸 괴수. 철이 후 살짝 떠오른 뒷머리가 아름답다

이름	곰돌이
직업	잡지사 취재/편집 기자
싫어하는 독자 스타일	나한테 그런 것 좀 묻지마
용자에게 한마디	취직하러 왔는가…? 뭐!! 당신이 용자?

복골복을 보여주마

늘 말했던 것처럼 이 코너는 게임을 빌미로 서로의 아이템을 탈취하는 모험 재난 활극. 양 진영이 보유한 대전용 아이템을 공개한다.



괴수의 아이템

◀ 인기가 한 물 가려는 철나 스텝챔프의 빨때로 다시 인기를 얻어가고 있는 DDR 장판. 이것이 괴수가 내놓은 이달의 아이템인 것이다

용자의 아이템

▶ 용자는 모회사의 자양강장제를 들고 당당하게 입장! 상품명을 밝힐 수는 없지만 이것을 마실 때면 여자친구 손을 잡고 마구 뛰어 집에 바래다주자, 저 멀리서 공룡 같은 노인의 목소리가 들리는 장면이 연상된다



ROUND 1 독.자.게 주1)

비시바시 스페셜 3 스텝챔프



◀ 유독 먹을 것에 욕심이 많았던 용자. 이 종목에서만 분투하게 된다

▼ 하지만 용자의 스텝과 장판의 위치는 맞아 들어가지 않아 용자는 땅을 쳐다보며 플레이를 하는 기현상을 자아낼 수 밖에 없었다



▼ 자신 게임에 패배하자 카메라마저도 외면하는 용자



대전결과
괴수 3 : 용자 1
괴수 勝!

ROUND 2 신.대.게 주2)

스트리트 파이터 3 3rd 스트라이크



◀ PS스틱을 고집하는 모씨의 의견에 따라 금단의 비기를 사용. PS스틱을 DC에서 사용하게 되었다

▶ 용자는 잘 안 되는 스틱으로도 슈퍼아츠를 쓰는데 전력했다. 그 결과…



▼ 간발의 차이로 눈물을 머금을 수밖에 없었던 슬픈 괴수



대전결과
괴수 1 : 용자 3
용자 勝!

ROUND 3 편.자.게 주3)

철권태그 토너먼트



◀ 남들 안하는 캐릭터(백두산, 에디 등)로만 해서 상대를 혼란시키는 얍삽한 괴수의 공격을 받고 좌절, 하늘을 보며 한탄하고 있는 용자의 카즈야

▶ 괴수는 자기 잘한 장면만 찍어서 자신의 과오를 감추려 하고 있다





대전결과
괴수 3 : 용자 2
괴수 勝!

▲ 2 : 2 까지 가는 팽팽한 대전… 연도에 늘어선 많은 괴수측 측근들은 이때부터 "박X스!! 박X스!!"를 연호하기 시작했다. 엄청난 심리적 압박감에도 불구하고 괴수는 승리를 얻어냈다

종합 대전결과 괴수 2 : 용자 1
괴수 勝!

비하인드 스토리

비겁한 용자!!
비시바시 스페셜 3를 자신의 장기 게임으로 들고 온 용자는 괴수 보조 위원회가 장판을 설치하는 것을 보며 놀라는 기색이었다. 이거 발로 하나요? 으악! 이 용자가~!
그러나 영리한 용자!!



분노한 방진이 용자에게 설교를 시작. 긴 논쟁 끝에 스텝챔프는 발로 하는 게임이라는 것을 이해시켰다



제 1라운드였던 비시바시 대전 중, 용자는 근거 없는 이상한 스텝으로 새로 꺼낸 장판을 심하게 구겨버렸다

구겨진 장판은 다시 상품으로 사용하기도 뭐하고, 용자는 득의양양하게 장판을 GET



다음달의 게임은!!

실황 파워풀 프로야구 7

도전하십시오! 젊음은 도전입니다.

「독.자.게」에 사용할 게임은 될 수 있으면 "이 게임만은 누구에게도 지지 않는다"고 말할 수 있을 정도로 자신 있는 게임을 가져오셨으면 합니다. 어떻게 된 것이 두 달 연속으로 「독.자.게」에서 괴수가 강세를 보이는 겁니까? 확실한 용자 측의 반성이 요구되는 부분이 아닐 수 없습니다.
애독자 엽서에 독.자.게와 참가 신청 사연을 보내주세요. 선택된 분께는 사전 연락을 통해(엽서에 전화번호 기입요망) 게임파워의 괴수와 대전할 기회를 드립니다.

주1) 독자게 : '독자가 자신 있는 게임'의 준말 주2) 신대게 : '신종게임 중에 대전이 가능한 게임'의 준말 주3) 편자게 : '편집부에서 자신 있게 내놓는 게임'의 준말



끝임없는 피의 욕망, 흡혈귀

만월의 밤, 시골 인가들은 문을 걸어잠그고 처녀들은 방안에 마늘을 걸어두지만 어느새 안개처럼 스며드는 피의 향기…
흡혈귀(吸血鬼:Vampire)에게는 거부할 수 없는 매력이 있다. 피에 대한 욕망과 자신에 대한 경멸을 동시에 짊어진 존재인 흡혈귀. 공포와 매력을 동시에 가지고 있는 흡혈귀에 대해 여러분들은 어디까지 알고있는가!?

글 : Alucard the Daywalker

흡혈귀(吸血鬼)란 문자 그대로 '피를 빨아먹는 괴물'이라는 뜻이다. 흡혈귀의 대명사로 알려진 드라큘라(Dracula)는 트랜실바니아에 실존했던 한 영주의 이름으로, 흡혈귀라는 의미인 뱀파이어와는 다른 실존인물의 이름이다. 흡혈귀를 다른 불사(不死:Undead)의 존재와 구별짓는 가장 큰 특징이 바로 활력을 유지하기 위해 살아있는 다른 생명체의 피를 마셔야 한다는 점이다.



▲ 흡혈귀를 소재로 한 영화는 수도 없이 많다

예로부터 연금술사들은, 피에 오드(Od)라는 물질이 있어서 그것이 생명의 근원을 이룬다고 설명해왔다. 피는 고대로부터 생명을 상징하는 성수였으므로, 그것을 빼앗아 가는 흡혈귀는 늘 공포의 대상이 되어왔다.

흡혈귀의 기원과 피의 의미

흡혈귀에 관한 전설이나 문헌은 동서양 모든 곳에서, 심지어 에스키모에서조차 발견된다. 하지만 일단 여기에선 뱀파이어라고 불리는 유럽 쪽의 흡혈귀에 대해 알아보도록 하겠다.

현재의 성경에서는 삭제되었지만, 그 원전인 히브리 경전의 창세 부분을 보면 아담의 아내인 이브가 창조되기 전에 릴리스라는 최초의 여성이 존재했었다. 하지만 자신의 욕망을 채워주지 못하는 아담을 떠나 악마의 아내가 된다. 릴리스는 어린아이나 젊은 남성의 피를 빨아먹었다고 기록되어있다.

성경 레위기 17장 14절에 보면 다음과 같은 구절이 있다.

"모든 생물은 그 피가 생명과 일체라 그러므로 내가 이스라엘 자손에게 이르기를 너희는 어느 육체의 피든지 먹지 말라 하였나니 모든 육체의 생명은 그 피인즉 무릇 피를 먹는 자는 끊쳐지리라."

이는 모세의 율법으로, 흡혈은 기독교적 윤리에 정면으로 반하는 행위이기도 하다. 그에 반하여 신약에서 예수의 순교로 인류가 구원받는 것은, 예수가 인류를 위해 대신 피를 흘린다는 의미를 가지고 있으며, 기독교의 신인 여호와(하나님)에게 제사를 지낼 때도 산 제물의 피가 필요하다. 따라서 기독교에 있어서 피는 생명의 상징이면서 동시의 불순함의 상징이었던 것이다. 이러한 피의 이중성은 중세 기독교 사회에서 악마숭배와 흡혈귀에 대한 믿음으로 이어질 수 있었던 것이다.



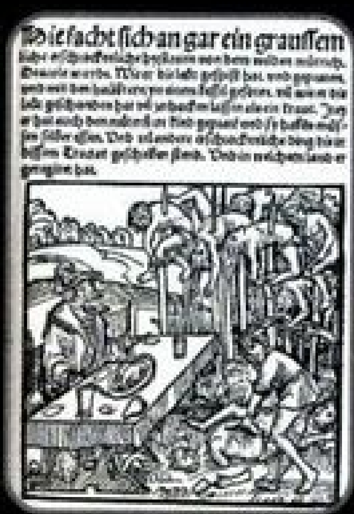
▲ 미녀의 피를 빨고 있는 흡혈귀

중세로 넘어와서, 구체적인 흡혈귀에 관한 문헌이 등장하는 곳은 유럽이다. 11세기에 접어들면 무덤에서 뛰쳐나온 시체들에 관한 기록이 많이 발견된다. 그러한 무덤의 관을 열어보면 시체가 산사람과 같이 온전하며 혈색이 있는데, 이를 처리하기 위해서는 날카로운 칼로 시체를 찌른 후 태워서 재로 만들었다고 기록되어있다. 당시엔 아직 뱀파이어라는 단어가 존재하지 않았기 때문에 '피를 먹는 시체'라는 뜻인 'Cadaver Sanguisugus'라는 라틴어로 이들을 표현했다.

유명한 뱀파이어로 알려져 있는 '드라큘라(Dracula)'는 실은 현 루마니아지역에 존재했던 왕국 왈라키아의 영주 '블라드 테페스'의 별명중 하나이다. 드라큘라의 어원은 드래곤(Dragon)으로, 용을 의미한다(동양과는 달리 서양에서의 용은 불길하고 사악한 존재다). 블라드 테페스는 오스만투르크 제국의 침략에 맞서 수천 명의 투르크인을 말뚝에 박아 죽인 잔혹상으로 매우 유명하여 현재의 뱀파이어상의 직접적인 모델이 되고 있다.



▲ 블라드 테페스의 초상화



▲ 블라드 테페스는 이와 같이 투르크인들을 살해했다



▲ 블라드 가문의 문장

17세기 초 헝가리에서는 에르체베토 바토리라는 여백작이 자신이 살고있던 체이터성 근방의 마을에서 젊은 여성과 어린 소녀들을 납치하여 잔혹한 고문 끝에 죽이고 그 피를 마시거나 목욕을 했다는 기록이 남아있다. 비록 훗날 이와 같은 악행이 세상에 알려져서 바토리 여백작은 죗값을 치뤘지만(왕족이었기 때문에 처형되지는 않았다) 그 사후에도 체이터성은 저주받은 곳으로 오랜 세월 방치되었다. 이 외에도 독일에서 'Nachzehrer'라는 이름으로 흡혈귀를 지칭했



▲ 「드라큘라」를 쓴 브람스토커



◀ 엘리자베트 바토리 여백작

던 것으로 보아 11-16세기의 유럽은 흡혈귀가 자주 목격되었던 것으로 생각된다. 후에 브람스 토커라는 소설가가 「드라큘라」라는 이름의 단편소설을 발표하여 유명해졌다.

흡혈귀에 대한 과학적 접근

브리콜라카스(Vrykolakas)라는 단어가 있다. 흡혈귀를 뜻하는 단어지만 그 어원은 늑대인간을 의미한다. 만월의 월광으로 힘을 얻어서 수화(獸化)되는 인간인 웨어울프(Werewolf)의 시조쯤 되는 존재로, 브리콜라카스가 죽으면 산송장이 되어 인간의 피를 빨아먹는다고 되어있다. 이른바 흡혈귀의 이전단계정도 되는 것인데, 사실 이 브리콜라카스라고 불리던 사람들은 선천적인 유전적 다모증 환자들이었던 것 같다(요즘에도 가끔 TV등에 소개되는 분들이 있다). 이들의 특이한 외모덕분에 미신이 유행하던 중세 유럽인들에게 마녀와 더불어 천대받는 위치로 내몰리게 되었고, 늑대인간이라는 누명을 쓰게 된 것이었다. 어찌 보면 흡혈귀라는 존재 역시 이들과 마찬가지로 선천적으로 유전적인 빈혈을 앓고있거나 백피증후군 환자들에 대한 주변의 오해였는지도 모른다. 흡혈귀에게 물리면 그 피해자 역시 피를 구하게 된다는 것 역시, 빈혈을 유발하는 병원균의 감염에서 비롯되었을 가능성이 매우 크다. 라이칸슬로프(Lycanthrope)의 경우가 감염증과 가깝다고 볼 수 있는데, 라이칸슬로프란 스스로의 의지로 수화(獸化)하는 늑대인간을 지칭한다. 늑대라는 뜻의 라이코스(Lycos)와 인간이라는 뜻의 안슬로포스(Anthropos)가 합쳐진 단어로, 뱀파이어와는 달리 다른 라이칸슬로프에게 물린 후 상처만을 입고 죽지 않은 인간에 수화의 능력이 감염되는 것이다.



▲ 등장인물이 모두 라이칸슬로프인 게임, 블러디 로어

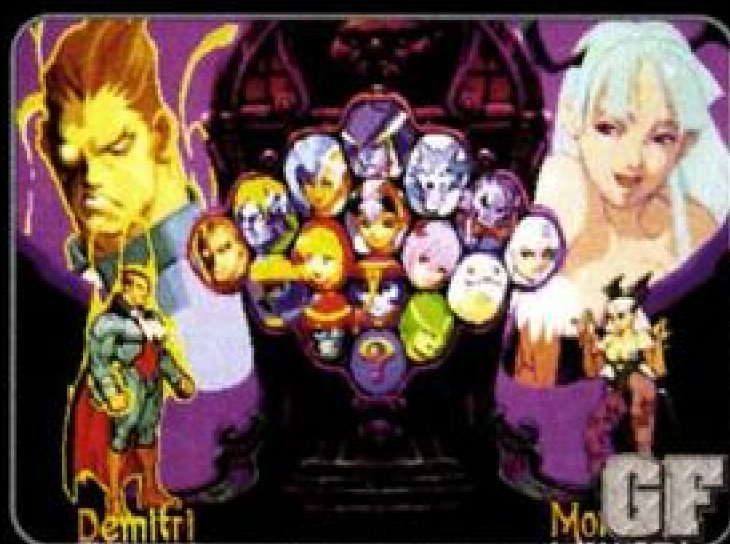
흡혈귀의 모습

일반적으로 뱀파이어라고 하면 잘생긴 외모에 말쑥한 정장을 차려입었고, 머리는 잘 정돈되어있으며 큰 성에서 살고 있고 박쥐나 안개로 변화할 수 있는 힘을 가지고 있다라고 알려져있다. 하지만 앞에서도 이야기했듯 이러한 모습의 뱀파이어는 블라드 테페스 영주나 바토리 여백작의 이미지를 매우 크게 받은, 극히 일부분에 지나지 않는다.



▲ 가장 유명한 서큐버스, 모리건

일반적인 흡혈귀의 모습은 여러 가지가 있겠지만, 일반적으로는 자아를 가지고 있지 않는 걸어 다니는 시체정도라고 생각하면 된다. 중국의 강시가 대표적인 위의 케이스에 해당된다. 뾰족한 귀에 꼬리가 난 악마의 형태를 가지고 있기도 하며 애초에 초자연적인 형태로 존재하는 '인큐버스'나 '서큐버스'도 일종의 흡혈귀라고 볼 수 있다. 바이오 해저드나 더 하우스 오브 더 데드에 등장하는 몬스터들의 대부분이 흡혈귀가 취할 수 있는 모습이라고 생각하면 될 것이다. 사실 흡혈귀가 박쥐로 변신한다는 부분은 영화 때문에 빚어진 오해고, 실은 박쥐뿐만이 아닌 어떠한 동물로던 변신이 가능하며 안개 같은 형태가 없는 것이나 무생물로도



▲ 흡혈귀 VS 서큐버스, 그 승자는?

변신이 가능하다.

흡혈귀가 된 시체는 매장 후 오랜 세월이 지나도 썩지 않으며, 손톱이나 머리카락이 살아있는 사람보다도 무성하게 자라난다. 또한 트랜실바니아 지방의 흡혈귀는 털이 난 꼬리를 가지고 있는데, 감정의 변화에 따라 이 꼬리가 커지면서 신비한 능력을 발휘한다고 전해진다.

이 외에 거울에 모습이 비치지 않으며 인간과는 달리 손바닥에도 털이 난다는 특징이 있다.

흡혈귀의 약점

흡혈귀를 구별하여 잡기 위해 예로부터 사람들은 무수히 많은 방법을 모색해왔다. 흡혈귀가 잠들어있는 무덤을 구별해내기 위해, 젊은 처녀를 백마나 흑마에 태워서 공동묘지를 달리게 하면 흡혈귀의 무덤 근처에서 말이 뒷걸음질을 치게 된다고 한다. 또한 무덤 안에서 뭔가를 손톱으로 긁는 소리가 나거나 근처에 작은 구멍이 뚫려있는 경우, 안개로 변신한 흡혈귀가 그곳을 통해 빠져나온다고 여겨졌다. 또한 흡혈귀와 인간의 혼혈(코나미에서 발매된 악마성 드라큘라 시리즈중 '월하의 야상곡'주인공인 알카드(Alucard)나 영화 「블레이드」의 주인공 블레이드가 대표적인 예)의 경우 한눈에 흡혈귀를 구별해낼 수 있는 힘을 가지고 있다고도 하여 이른바 뱀파이어 헌터(Vampire Hunter)로 불려지기도 했다. 이러한 혼혈들을 뱀피리치(Vampiritch), 뱀피로비치(Vampirovitch), 담파이어스(Dhampires)라고 불렀다.

흡혈귀를 막는 방법은 여러 가지가 있지만, 가장 유명한 것은 흡혈귀가 싫어하는 마늘냄새를 사용하는 것이다. 하지만 이 방법은 루마니아에서만 전해 내려오는 것이다. 이 외에 성수나 십자가, 은으로 만든 칼이나 탄환 등도 효과가 있다고 전해져오지만, 가장 확실한 방법은 흡혈귀의 심장에 나무말뚝을 박아서 지면에 고정시키는 것이다. 흡혈귀의 힘의 원동력인 피를 말뚝을 통해 모두 지면으로 빼앗겨버리기 때문이다. 또한 흡혈귀는 흐르는 물을 건널 수 없으며, 다리를 통해 건너거나 배나 관에 넣어진 채로만 건널 수 있다. 이 외에도 태양의 직접적인 빛이 흡혈귀의 육체를 분해한다고 하지만, 매우 오래된 흡혈귀에게는 통하지 않는다(태양빛조차 육체를 손상시킬 수 없을 정도로 오래 산 흡혈귀들을 데이워커(Daywalker) 혹은 뱀파이어 로드(Vampire Lord)라고 부른다).



흡혈귀의 계보

흡혈귀에게 물린 희생자들이 다시 흡혈귀가 된다는 건 다들 알고 있을 것이다. 하지만 모든 인간이 동일한 흡혈귀가 되는 것은 아니다.

1. 저그(Jug)



▲ 이 Zerg가 아니다

뱀파이어에게 피를 빨린 인간은 엄밀히 말해 뱀파이어가 아닌 저그(Jug)라고 하며 일반적인 뱀파이어들이 가지고 있는 여러 가지 능력들은 없고 그저 피만을 갈구하는 몬스터와 같은 존재다. 뱀파이어들의 허기를 채우기 위한 희생양이라고 볼 수 있으며, '흡혈귀의 모습'에서 설명한 좀비나 시체와 같은 모습들의 흡혈귀가 바로 이 저그에 속한다.

2. 뱀파이어(Vampire)



▲ 박쥐로 변해 잠든 여성을 노리는 뱀파이어

뱀파이어는 일반적인 변신능력이나 인간을 끌어들이는 매력 등 초자연적인 능력을 지니고 있지만, 여전히 그에 따른 약점 또한 가지고 있는 존재로 일반적으로 뱀파이어라고 하면 이들을 가리킨다.

3. 데이워커(Daywalker)

데이워커(=뱀파이어 로드)는 이른바 '나이 먹은 자들'로서, 마늘이나 은제무기, 십자가 등을 두려워하지 않으며 낮에도 활동이 가능하다. 데이워커는 일반적인 뱀파이어들에게 다른 데이워커들이 고대 뱀파이어시조로부터 계승되어온 순수한 '피의 세례의식'을 함으로써 탄생된다. 즉, 저그는 데이워커가 될 수 없다. 일반적으로 뱀파이어의 시조는 고대 이집트에 그 기원이 있다고 알려져 있다. 이는 과거 히브리인들을 지배한 국가가 이집트였다는 것과도 관계가 있으리라 생각된다.

4. 흡혈귀의 세대

흡혈귀의 계보를 세대별로 정리하자면, 뱀파이어의 시조를 1세대, 그 직접적인 자녀들을 2세대, 이른바 나이 먹은 자들인 데이워커들을 3세대로 보면 된다. 3세대 이후의 뱀파이어들은 그 능력이 미미하며, 숫자도 3세대 이전에 비해 매우 많다. 특히 5, 6세대 뱀파이어들은 대부분이 저그이며, 1800년대에서 현대에 태어난 자들은 5, 6세대에 속한다. 저그의 존재를 뱀파이어의 수치로 여기는 3세대 이전의 이른바 '나이 먹은 자들'은 5, 6세대의 뱀파이어들이 눈에 띄면 닥치는 대로 파괴하는 경향이 있다. 뱀파이어의 세계에도 세대차이(?)가 존재하는 것이다. 뱀파이어의 시조인 1세대의 경우 '지켜져야 할 분'이라고도 불리는데, 모든 뱀파이어들의 피의 근원이 되는 존재이기에 1세대의 신변에 문제가 생기면 그 하위세대 뱀파이어들의 신변에도 직접적인 악영향이 돌아가기 때문이다. 또한 3세대 이전의 뱀파이어들은 함부로 뱀파이어나 저그를 양산하지 않는다. 그들의 육체는 이미 피가 없어도 별 이상이 없을 정도로 성체(聖體:성스러운 육체)에 가깝기 때문이다. 5, 6세대를 양산하는 뱀파이어들은 주로 4세대들이라고 보면 된다.

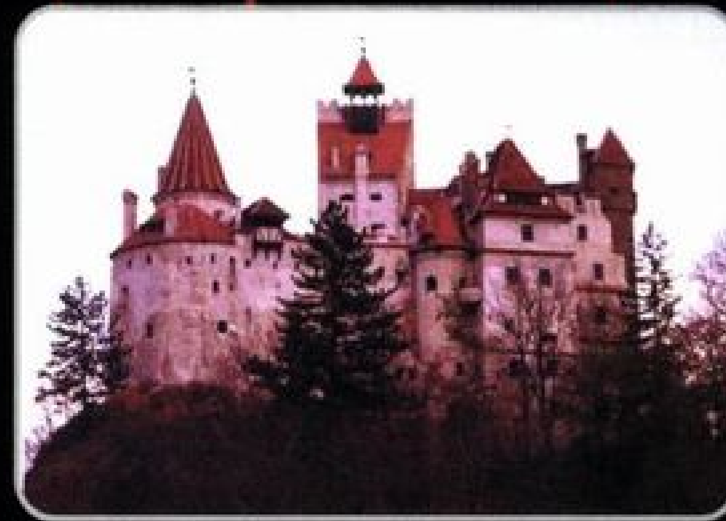
5. 뱀파이어의 집단

현대의 뱀파이어들은 산업혁명 이전의 뱀파이어들과 그 행동양식이 확연히 구분된다. 피에 대한 갈증으로 인해 양산된 6세대의 저그들이 대부분을 차지하는 현대의 뱀파이어 집단은, 이전과 같이 뱀파이어들만의 은밀한 소집단을 형성하는 것이 아닌 대규모 집단을 통해 인간사회에 직접적인 영향을 행사하려는 경향이 있다. 또한 이들 신생 뱀파이어들은 자신을 뱀파이어로 만든 직계 뱀파이어(4세대들)를 중심으로 파를 형성하여 세력다툼을 하기도 한다. 나이 먹은 자들(3세대 이전)은 이러한 행동을 탐탁지 않게 생각하며, 비록 직접적인 제재를 가하지는 않지만 간혹 나이 먹은 자들에 의해 이러한 집단이 궤멸되는 일도 발생한다.

뱀파이어의 생태



뱀파이어들은 피를 마심으로써 활력을 유지하고, 낮 시간에는 태양 빛을 피해 음습한 저택의 지하실이나 고성의 깊숙한 곳에 자신만의 관을 놓고 휴식을 취한다. 뱀파이어들은 관에 대한 욕심과 집착이 매우 강한데, 거기엔 그럴만한 이유가 있다. 뱀파이어의 관속에는 「부정한 흙」이 깔려있는데, 이 흙은 뱀파이어에게 대지로부터의 영기를 빨아들여 전해주는 역할을 한다. 따라서 뱀파이어가 자신의 관을 다른 것으로 바꿀 때도 이 흙만은 버리지 않고 옮겨 담는다. 또한 앞서 설명했지만 뱀파이어는 흐르는 물을 건널 수 없으므로, 장거리 여행을 할 때는 반드시 관을 마차나 배에 실어 함께 가지고 간다. 또한 뱀파이어들의 대부분은 사후 관속에 매장되었다가 그 안에서 뱀파이어화 되므로, 그들에게 있어서 관은 자궁과 같이 평화로운 곳인 것일 수도 있다.

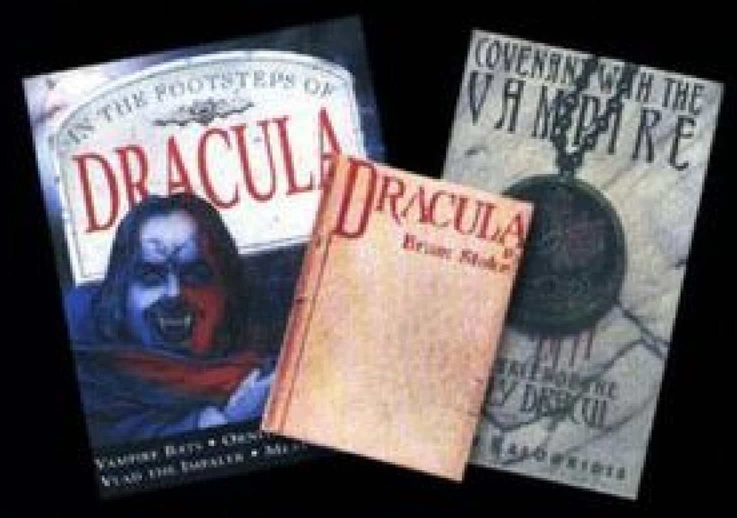


▲ 드라큘라 백작이 살던 브란 성(실제로 존재한다)

5-6세대의 뱀파이어들은 사실 피를 조금만 못 마셔도 견딜 수 없게 되는, 피에 얽매인 소위 「채 죽지도 못한」존재이기 때문에 일정시간 피를 마시지 못하게 되면 평소의 매력적인 모습을 잃고 좀비나 시체와 비슷할 정도로 생기가 빠져나가게 된다.

뱀파이어에게 있어서 피란 인간이었던 육체를 점점 다른 물질로 바꿔나가는데 필요한 재료이기 때문에, 수천 년을 살아온 3세대 이전의 나이 먹은 자들은 이미 완성된 육체를 가지고 있어서 피를 그다지 필요로 하지 않는다. 오히려 뱀파이어의 시조나 나이 먹은 자들의 육체에는 매우 강력한 뱀파이어의 피가 간직되어 있기 때문에, 종종 집단의 신생 뱀파이어들에게 습격당해 그 피를 빼앗기는 일도 발생한다.

1만년을 넘게 살아온 것으로 생각되는 뱀파이어의 시조는, 하나의 개체라기 보다는 신격화되어 뱀파이어들만의 은밀한 신전에 모셔져 있다고 생각된다. 이미 외부에 대한 반응이 없는, 마치 석상과 같은 1세대를 인간 및 신생 뱀파이어들로부터 지키기 위해 3세대 뱀파이어들은 주기적으로 그 신전을 지키는 임무를 가지고 있다. 뱀파이어들에게 있어서 자신을 뱀파이어로 만든 직계는 매우 중요한 의미를 갖는데, 왜냐하면 직계의 피와 자신의 피는 연동되어있기 때문이다. 특히나 뱀파이어들의 피는 니트로와 같이 매우 강한 인화성을 가지고 있는데, 만약 데이워커가 태양 빛 아래에 방치되는 일이 생긴다면, 막상 본인에게는 별다른 피해가 없지만 그의 직계 하위 뱀파이어들의 피는 모두 끓어올라 증발해버리는 것이다. 때문에 뱀파이어들은 자신의 직계 상위 뱀파이어의 신변을 보호하는 것에 매우 큰 신경을 쓴다. 혹시 1세대 뱀파이어의 신변에 문제가 생긴다면, 전세계에 존재하는 모든 뱀파이어들이 동시에 성불(?)하는 것도 불가능한 것만은 아니다. 만약 길을 가다가 옆에 있던 사람이 돌연 인체발화(-_-;)를 한다면 혹시 그 사람이 뱀파이어가 아니었을까 의심해보는 것도 좋을 것이다.



▲ 인간의 흡혈귀에 대한 호기심은 수많은 흡혈귀 관련 소설을 낳았다

게임 속에서의 흡혈귀

예전 게임에서는 흡혈귀들이 단순한 '몬스터'로 취급받아왔으나, 근래 들어 흡혈귀만의 매력을 알아차린 일부 제작사들에서 보다 심도 있게 묘사되고 있으며 심지어 주인공(!)으로 등장하기도 한다. 매력적인 외모에 출중한 예절, 귀족적 혈통을 중요시하는 고귀함과 더불어 영원한 생명이라는 궁극적인 테마를 모두 갖추고 있으면서도 한때는 인간이었다는 점 때문에 뱀파이어는 여러 가지 게임에서 좋은 소재가 되고 있다. 많은 게임에서 뱀파이어가 등장하지만, 이 자리에서는 간단하게 악마성 드라큘라 시리즈 중 「악마성 드라큘라 X-월하의 야상곡-」과 「건버드 2」, 「뱀파이어 헌터 D」를 살펴보도록 하겠다.



▶ 캡콤의 뱀파이어 시리즈도 빼놓을 수 없다

악마성 드라큘라 X -월하의 야상곡-

기종 : PS, SS / 제작사 : KONAMI / 장르 : 액션



코나미의 전통적인 인기 시리즈인 악마성 드라큘라 시리즈의 최근작. 원래 악마성 드라큘라 시리즈의 최종 보스가 드라큘라 백작 (본명: 드라큘라 블라드 제페슈(블라드 테페스의 영향을 받은 게 분명하다))이기 때문에 뱀파이어와 인연이 많은 작품이지만, 특이나 '월하의 야상곡'은 주인공이 이제까지의 벨몬드가의 리히터가 아닌 드라큘라 백작과 인간인 리사의 자식인 알카드(본명: 아드리안 화렌하이츠 제페슈)이기 때문에 더더욱 주목할만한 작품이다. 알카드는 뱀파이어와 인간의 피를 반씩 물려받은 뱀피리치(Vampiritch)이기 때문에, 게임 내에서도 아버지인 드라큘라 백작을 무찌르는 뱀파이어 헌터의 모습을 보여준다. 알카드라는 단어 자체가 「Dracula」의 역단어인 「Alucard」에서 비롯되었기 때문에, 드라큘라에 반하는 존재라는 점을 부각시키고 있다. 2D의 극에 다다른 그래픽과 웅장하면서도 섬세한 사운드, 컬렉션 적인 요소를 갖춘 아이템과 맵 시스템, 그리고 뛰어난 게임성으로 지금도 많은 팬들을 확보하고 있는 게임으로, 주인공과 최종보스가 뱀파이어라서 그런지 등장하는 적이나 각종 아이템들이 매우 치밀하게 설정되어있다. 특이나 주인공 알카드가 박쥐와 늑대, 안개로 변신하는 설정은 매우 놀랍고 멋지게 표현되어 있으며, 각종 하위 악마들을 부하로 부리는 모습 역시 인상깊다. 드라큘라와는 뗄래야 뗄 수 없는 드라큐라성 내부의 묘사 및 스케일이 매우 훌륭하며, 또한 적의 피( )로 HP를 회복하거나 리히터나 마리아에게는 없는 마력을 사용한다는 점 역시 상당히 치밀한 설정이다. 새턴판의 경우 플스판에는 없는 맵과 음악이 추가되었고, 마리아로 플레이 할 수 있는 등 보너스 요소가 많았으나, 느려짐 등 다운그레이드 된 부분도 눈에 띄어서 어느 기종으로 플레이하는 것이 좋을지는 딱이 말하기 어렵다. 하지만 분명한 것은 이 게임은 절대 놓쳐서는 안될 엄청난 명작이라는 것이다(다음 편 만들어라 코나미!! 2D로 꼭!!).



▲ 주인공 알카드, 보기엔 미청년이지만 실은 400세

건버드 2

기종 : 아케이드, SS \ 제작사 : 사이쿄 \ 장르 : 슈팅



음악게임과 격투게임이 판을 치는 아케이드 시장에서 슈팅의 명맥을 잇고있는 사이쿄사의 건버드 최신작. 2편에서는 새로운 플레이어로 알카드라는 캐릭터가 등장했는데, 인간과 혼혈인지는 밝혀져 있지 않지만 낮에도 보행이 가능하다는 설정으로 미루어보아 3세대정도의 뱀파이어인 것으로 보인다. 장르가 장르인지라 특별히 이렇다할 모습은 보이지 않지만, 발사하는 탄환의 형태가 박쥐이고, 홀드시 망토를 이용하여 공격하는 모습이 상당히 재미있다. 건버드2에 등장하는 플레이어들의 목적은 '신비의 약'을 손에 넣어 자신들의 소원을 이루는 것인데, 알카드의 목적은 자신에게 남은 유일한 약점을 극복하기 위해서라고 한다. 과연 그 약점이란…? 1인 플레이시의 엔딩과 다른 캐릭터와의 조합에 따른 엔딩이 모두 다르므로 새턴이 있는 유저라면 한번 그 비밀을 밝혀보자!!



▲ 악마성의 알카드와는 사뭇 다른 분위기

뱀파이어 헌터 D

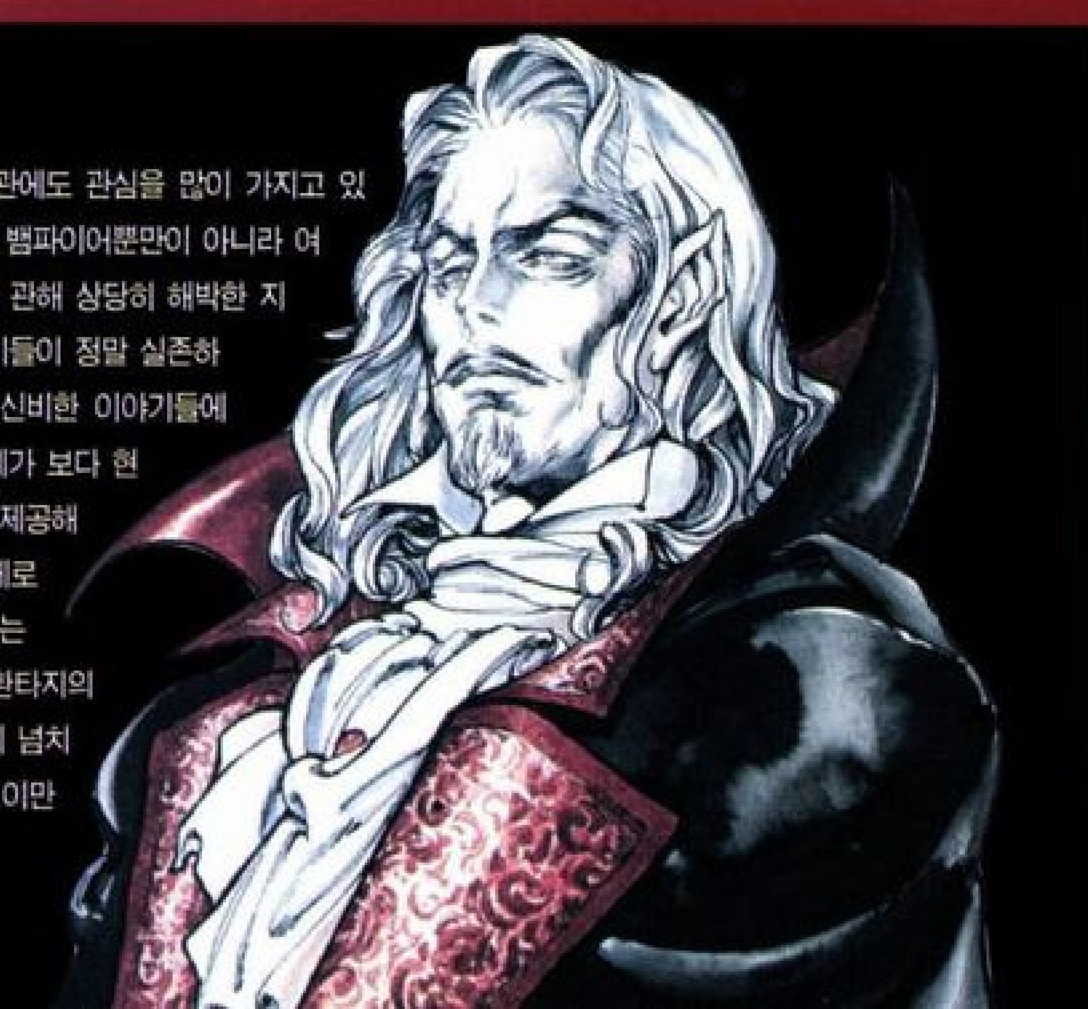
기종 : PS \ 제작사 : 빅터 \ 장르 : 어드벤처

키쿠치 히데유키의 원작소설을 게임화한 바이오 해저드류의 액션 어드벤처 게임이다. 애니메이션으로도 제작된 이 게임은 파이널 판타지의 이미지 일러스트레이터인 아마노 요시타카의 일러스트로도 유명한 작품이다. 주인공인 뱀파이어 헌터 「D」는 위의 두 작품과 마찬가지로 인간과 뱀파이어간의 혼혈로서, 그 이름처럼 게임에 등장하는 뱀파이어와 좀비들을 사냥하는 뱀파이어 헌터다. 1999년 일어난 핵전쟁으로 인해 인류의 문명은 중세수준으로 퇴보되고, 이제까지 그림자 속에서 그 존재를 숨겨왔던 뱀파이어들은 인류를 지배하고 있다. 이들에 맞서 싸우는 존재들인 뱀파이어 헌터들 중 가장 뛰어난 능력을 지닌 D의 활약상을 그린 게임으로, 뱀파이어와 인간의 장점만을 지닌 D를 조작하여 게임을 풀어나간다. 바이오 해저드 풍의 화면 구성과 조작계를 가진 게임이지만, 나름대로의 분위기로 인해 재미있게 플레이할 수 있다. 이 게임에서는 매우 많은 수의 뱀파이어 및 그 졸개들인 각종 마수들이 등장하는데, 이들을 해치워나가는 뱀파이어 헌터로서의 모습이 매우 멋지다. 중간에 삽입된 동영상도 볼만하고 매우 깔끔하면서도 퍼즐적인 요소가 포함되어있는 수작이지만 어딘가 허전한 구성이 느껴지는 게임이다. 한번쯤 플레이해보길 권한다.



끝마치면서

게임을 좋아하는 사람들 중에 판타지적 세계관에도 관심을 많이 가지고 있는 사람들을 만나기 쉽다. 필자의 주위에서도 뱀파이어뿐만이 아니라 여러 가지 신화라던가 각종 몬스터, 점성술등에 관해 상당히 해박한 지식을 갖추고 있는 분들이 많다. 이러한 이야기들이 정말 실존하는지 아닌지에 대해서 논하기 이전에, 이런 신비한 이야기들에 대해 보다 진지하고 구체적으로 접근하는 자세가 보다 현대사회를 살아가는데 있어서 풍부한 재미를 제공해 주지 않을까 하는 생각이 든다. 산타가 실제로 있던 없던, 있다고 믿어보는 쪽이 보다 신나는 세계관이 아니겠는가. 여러분들도 이러한 환타지의 세계에 동참해보는 것이 보다 즐겁고 다양성이 넘치는 인생을 살아가는 길이 되리라 생각하며 이만 글을 줄일까 한다.





타롯 카드 이야기

카드의 속삭임을 들어라



타롯 카드라 하면 여러분은 어떤 이미지가 떠오르십니까? 수정구슬을 앞에 두고 카드를 뒤집는 집시 노파? 카드 뒤에 숨어 옷을 갈아입는 스파제로 로즈의 승리포즈?; …거점 해방하고 아무 생각 없이 뽑은 카드가 타워였다는 씁쓸한 오우거배틀의 기억?(-_-) 카드들의 속삭임을 들어보세요. 그들의 암시가 여러분을 위대한 이야기로 이끌어 줄 것입니다.

글 : Stingray the Bizzarist

타롯 카드란 무엇일까?

타롯은 이거다!

타롯(tarot)이라 하는 카드가 있다. 78장 모두에 그림이 그려져 있어 그 카드 하나하나가 의미를 가진다. 뭔가 알 수 없는 잘 그렸다고 하기도 뭐한 난감한 그림들을 테이블 위에 벌려놓고, 그 그림들의 배열과 의미를 읽어 과거와 현재, 그리고 미래마저도 알아보자는, 말하자면 점을 치기 위한 도구이다.



이것이 타롯 카드다! (아마노 요시타카판 타롯 카드) ➜

타롯의 기원

중국기원설

이미 기원전 2천년전 하왕조부터 음양오행설이 있었다. 그러나 이 음양오행설과 타롯 카드의 수 개념과는 잘 맞지 않는다. 물론 십간 십이지를 더하면 22(메이저 아르카나의 숫자)와 일치는 하지만 수 개념의 근본이 다르다. 이미 '천/지/인'의 3이라는 숫자가 제일 신성한 숫자였을 테지만 현재 그 번호에 천자가 아닌 여제가 들어가 있다(여담이지만 유럽이 근원이라는 주장도 위의 경우처럼 어렵다. 성부 성자 성령이라는 성삼위일체(聖三位一體)의 개념이 지배적이었던 유럽에서 법황이 5번에 들어갈 리는 없다).

인도 혹은 바라문의 경전 기원설

인도 고래의 카드놀이의 기원을 거슬러 올라가면 타롯과 매우 흡사한 형태가 된다고 한다. 그래서 이 놀이가 집시의 손을 통해 유럽에 전해졌다는 설인데… 근거가 좀 희박하다. 그림도 인도를 기원으로 보기엔 좀 무리가 있다. 집시와의 접점 또한 애매하고 지역적으로 한정되기 때문이다. 이 설은 타롯 카드 연구가 사이에서도 비약이 심하다는 의견이 많다.

이집트 기원설

18세기 이집트학자인 '쿠르 드 제블랑'의 견해. 고대 이집트의 신비학이 후대 사라센 제국의 카발라 학자들에 의해 규명되고, 사라센에서 집시들의 손을 거쳐 유럽에 퍼졌다는 설이다. Tar(율법) 과 Ro(왕)의 합성어, 왕의 법 혹은 황제의 도라고 해석할 수 있다는 주장이 근본이다. 실제로 타롯 카드의 도안은 고대 이집트의 종교 법률 등 문명의 배경이 된 것들의 우화로 그려져 있고, 또 이집트가 아니면 그려질 수 없는 마크(Ankh…이집트 십자가라 불리는 마크) 등이 들어가 있다는 것이다.

타롯 수난시대

현재 남아있는 제일 오래된 타롯 카드는 프랑스 국립도서관에 있는 베르사이유판이라 불리는 한 벌이다. 1392년 샤를6세를 위해 화가 '자끄만 그랑고놀'이 만들었다고 하지만 안타깝게도 17장밖에 전승되지 않고 있다. 1370년대 프랑스에서 도박금지법이 공포됨으로서 한동안 타롯 카드도 모습을 감추게 되었다. 그래서 완전하게 남기 힘들었는지도 모르겠다. 또한 기독교 전성기였던 유럽에서 법황, 여제 등의 카드를 써서 미래를 점친다는 것이 신성모독이라는 이유로 카드의 의미 자체가 변경되거나 아예 제외되는 경우도 있었다고 한다. 그것 때문인지는 모르겠지만 민키아테판은 97장, 볼로냐판은 62장으로 시판된 경우도 있어 시종일관 78장은 아니었던 것으로 보인다.

이러한 우여곡절 끝에 메이저 아르카나 22장, 마이너 아르카나 56장의 스타일이 정착되어 오늘날의 형태로 정착되었다고 생각된다.

타롯 카드의 구성

메이저 아르카나

22장으로 이루어지며, 愚者(The Fool)라 불리는 0번의 카드와 그 외의 21장으로 나눌 수 있다. 타롯 카드의 특징 중 하나가, 바로 이 0번의 존재이다. 이미 0라는 개념이 구성 안에 포함되어있다는 점이다. 한 장의 카드로 무와 그 외의 유를 식별하려는 사상은, 수사학적으로 봤을 때 매우 흥미로운 것이었다(인도 기원설의 근본 이념이 바로 이것이었다). 이 0라는 개념 때문에, 신들이 카드 제작에 관여하지 않았느냐는 가설도 나오고 있다. 연구가 '반 렌슬러' 부인은 바빌로니아의 네보(Nebo)와 이집트의 토토(dhwty : 이집트 고어의 모음체계가 아직 규명되지 않은 관계로 이렇게 적도록 한다), 그리스의 헤르메스(Hermes)가 모여서 만들었다고 주장할 정도이다. 메이저 아르카나는 이 0번, 우자가 세상을 여행하여 천하의 이치와 진리를 깨우친다는 스토리로 전개된다. 타롯 개괄에서 잠깐 언급되었듯 여러 판이 있고, 그 중에는 8번 Strength와 11번 Justice가 뒤바뀐 판도 존재한다. '황금의 노을(Golden Dawn)'이라는 영국의 마법결사가 관련된 판과 웨이트판이라 불리는 세트 이전의 카드들이 그렇다.

마이너 아르카나

검과 지팡이, 성배와 동전, 이 네 가지 분류(Suit)로 각각 14장씩, 총 56장으로 구성된다. 각각의 분류는 1부터 10까지의 카드와 킹(King), 퀸(Queen), 나이트(Knight)와 페이지(Page : 從者)로 이루어진다. 또 4가지의 분류로서 검(Swords)은 귀족, 지팡이(Wands)는 농민, 성배(Cubs)는 성직자, 동전(Pentacles)은 상인… 이렇게 중세의 4가지 대표적 계급을 상징하고 있는 것이 특징이다. …이미 눈치 채신 분도 있을 듯 하지만 마이너 아르카나는 곧 독립된 형태로 일반화된다. 바로 트럼프이다. 검은 스페이드로, 곤봉은 클럽으로, 성배는 하트로, 그리고 동전은 다이아로 전환되었다. 또한 나이트와 페이지는 잭으로 퓨전(?)된다. 거기에 조커가 숨어 들어가 53장이 되었다. 왜 마이너 아르카나가 게임에 쓰이는 트럼프가 되었는가 하는 이유는 분명하지 않다. 아마도 4×14라는 구조가 게임하기에 딱 좋았기 때문인지도 모르고, 실제 마이너 아르카나로 점을 보는 것은 숙련자라도 어려운 것이기 때문일지도 모르겠다(필자에게도 아직 마이너 아르카나의 속삭임은 들리지 않는다).

카드가 속삭여주는 것은?

간략하게나마 메이저 아르카나의 암시를 적도록 하겠다. 사실 간단히 적을 수 있는 내용이 아니기 때문에 대표적인 암시를 위주로 설명했다. 여러분도 알다시피 타로 카드에겐 정위치와 역위치가 있어, 그 의미가 바뀐다. 물론 완전히 바뀌는 경우도, 별 차이가 없는 경우도 있다. 오른쪽의 타롯 카드는 오리지널, 왼쪽의 카드는 「전설의 오우거 배틀」에 등장하는 카드이다.

No. I The Magician -마도사





창조와 파괴를 주장한다. 창조를 위해 무엇인가가 파괴되어야 하고, 무엇인가가 파괴되면 그곳에서 또다른 것이 창조되는 법이다. 또 1이라는 숫자가 시공간적인 출발을 암시한다. 정위치로는 시작, 창조, 발전, 역위치로는 잔꾀, 사기, 실패 등을 의미한다.

No. II The High Priestess -여사제





지식에 대응한 지혜를 암시한다. 또한 음양과 남녀 등 상대성을 나타낸다. 천하의 상대성은 어느 한쪽이 없어도 성립되지 않는다는 의미를 보여주는 카드이다.
정위치로는 지성과 총명함, 이해력, 내적인 힘을, 역위치로는 무지함, 신경질적임, 성마름을 암시한다.

No. III The Empress -여황





이 카드엔 여성적인 영지와 풍요, 그리고 삼위일체라는 개념 등이 숨어있다. 하지만 위대한 사랑도 감정에 휩쓸려 질투 등에 의해 이성을 잃는 수도 있다고 경고한다.
정위치로는 여성적인 매력과 모성, 재능, 행동력 등을, 역위치로는 질투, 허영심, 권태 등을 암시한다.

No. IV The Emperor -황제





여황의 모성과 여권에 대응한 카드로 부성과 남권을 상징한다. 엄격하지만 관대하고 자비롭다. 하지만 냉혹하고 잔인한 남성이 가지는 악이 발동하면 가혹한 운명을 가져올수도 있다. 정위치로는 남성적인 지도력과 지배력, 권위, 안정성, 역위치로는 미숙함과 힘에 의한 횡포, 냉담함 들을 의미한다.

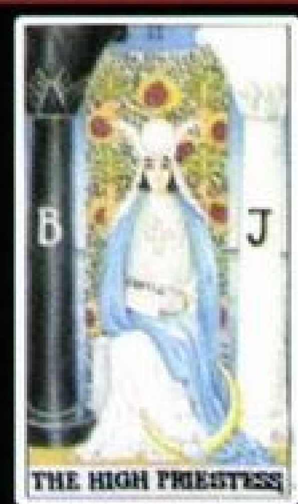
No. V The Hierophant -법황





아직 실행되지 않은 힘과 인간이 추구할 수 있는 최고의 영지를 상징한다. 신비주의에서 주목하는 5라는 숫자를 짊어진 카드이다. 하지만 흔들의자의 철학자는 현실사회에 영향을 주지 못한다는 약점도 가지고 있다. 정위치로는 자비와 원조 등 소극적임으로부터의 성공을, 역위치로는 속박과 주저, 지나친 겸손, 권위자의 반대 등을 의미한다.

No. VI The Lovers -연인





조화로운 음양의 합일! 물론 테마는 사랑!!연애와 완성 조화 등을 암시한다. 그러나 사랑이 식으면 증오가 될 수도 있다는 암시도 있다. 서로를 이해하려는 노력이야말로 사랑의 가장 중요한 요소라는 의미일 것이다. 정위치로는 통합, 매력, 정열, 자신감 등을, 역위치로는 질투, 배신, 싫증남 등을 암시한다.

No.Ⅶ The Chariot -전차



목표를 향하여 '돌격 앞으로' 하는 힘, 특히 젊은이의 질주하는 힘을 상징한다. 하지만 저돌맹진은 폭주로 돌변하여 이성을 잃고 달려가게 되면 대단히 위험하다.
정위치로는 승리, 독립, 정복, 능동성을, 역위치로는 부주의함, 패배, 지나침 등을 암시한다.

No.Ⅷ Strength -힘



확고한 신념은 그 어떤 것도 이길 수 있다는 암시를 가진다. 힘은 완력뿐이 아니라는 것을 가르쳐주는 카드로, 울부짖는 사자를 잠재우는 것 또한 힘이라는 것이다. 제어할 수 있어야만 진정한 힘을 발휘할 수 있다.
정위치로 용기, 도전, 체력 등 적극적으로 지속적인 힘을, 역위치로 약체화, 무리한 요구, 자만심 등을 의미한다.

No.Ⅸ The Hermit -은둔자



뛰어난 지식과 지혜를 가지지만, 소극적이기 때문에 그 힘을 발휘할 기회를 놓치는 경우가 있다. 스스로 사바를 떠난 현자의 카드가 그렇다. 조용히 어둠을 즐기는 것도, 스스로 행동하여 빛을 발하는 것도 가능하리라. 정위치로는 사려 깊음, 자제할 줄 아는 마음, 조용한 승리 등을 암시하고, 역위치로는 억제, 고독, 오해, 비평 등 노인의 마이너스 이미지를 보여준다

No.Ⅹ Wheel of Fortune -운명의 수레바퀴



운명의 수레바퀴는 오늘도 돌고 있다. 동력원은 불명이지만 그 수레가 멈추면, 어떤 결론이 나오게 된다. 사람은 그 결과를 받아들여야만 한다. 바로 운명이니까… 하지만 스스로 노력하면 그 수레를 돌리는 자에게 자신이 바라는 바가 전달되는 법이다. 정위치로 행운과 발전, 향상, 좋은 방향으로의 전환 등을, 역위치로는 불운, 사태의 악화, 위험요소 등을 암시한다.

No.ⅩⅠ Justice -정의



이 카드는 정의와 공정함의 상징이다. 진리를 깨우친 순간, 욕망에 의해 기울어져있던 천칭은 다시 본디 균형으로 돌아오게 된다. 정의의 편에 설 때, 인간은 비로소 욕망의 번뇌를 끊을 수 있다.
정위치로는 공정함, 평등, 정의, 중립 등을, 역위치로는 불균형, 불안, 불공정, 편견 등을 암시한다

No.ⅩⅡ The Hanged Man -매달린 사나이



이 카드는 모든 상황이 종착역에 다다른 상태를 암시한다. 움직이고 싶어도 움직일 수 없는 이 남자에게 남은 것은, 인내하는 것 단 하나 뿐이다. 그러나 시련은 반드시 끝나게 되어 있다. 과연 끝까지 인내할 수 있는가의 문제이다.
정위치로는 자기희생과 봉사, 시련 후의 행복을, 역위치로는 무의미한 희생, 불리함, 포기 등을 나타낸다.

No.ⅩⅢ Death -죽음



시작이 있으면 끝도 있다. 바로 이 카드가 암시하는 바이다. 그러나 죽음은 모든 것의 종말이 아니라 새로운 시작이라는 의미도 또한 내포한다. 창조와 파괴가 반복됨으로서 우주는 성립되는 것이기 때문이다.
정위치로 이별, 실패, 죽음 등의 의미, 역위치로는 그곳으로부터의 재생과 부활을 뜻한다.

No.ⅩⅣ Temperance -절제



위대한 계율이 존재한다. 그 길을 따라 가는 것은 한없이 고통스럽다. 그러나 그 시련을 이겨낸 자 만이 위대한 우주의 진리와 지혜를 얻을 수 있다. 연금술사들의 표현을 빌리자면 [한층 더 높은 곳으로의 전환] 이라고 할까.
정위치에서는 조화와 융합, 검약과 순화, 역위치에서는 낭비와 소모, 불화와 불규칙을 암시한다.

No.ⅩⅤ The Devil -악마



인간의 약점을 아는 나이 묵은 뱀, 바로 악마를 지칭한다. 악마의 장단에 놀아나는 것은 어리석은 자의 말로이지만, 욕망이 없는 노인에게 내일은 필요 없듯, 인간을 활동하게 하는 근본적인 힘이 바로 욕망이라는 것도 나타낸다.
정위치로 실패, 타락, 속박을, 역위치로 개혁, 해방과 각성, 나쁜 상황을 타개한다는 암시를 갖습니다.

No. X VI The Tower -탑

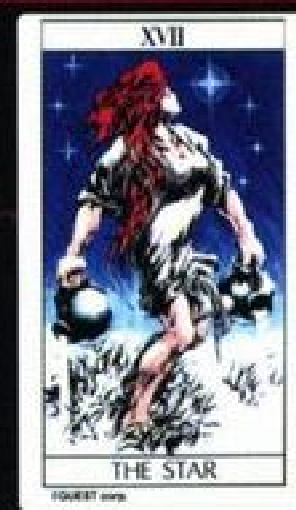




어리석은 자들이 신의 권위에 도전하고자 탑을 쌓고 있다. 탑이 높아질수록 멀리 볼수 있지만 그 기반은 약해지는 법이다. 밑에서 아무리 고함쳐도 탑을 쌓는 자들에게 목소리가 다다르지 않고, 정상에서 뭔가가 잘못되었다고 느낄 때, 이미 탑은 기울어지고 있다. 드래곤 퀘스트 4의 미네아 식으로 말하자면 '뽑아서는 안돼는 카드' 라고 할까. 정으로 나와도 역으로 나와도 파멸은 피할 수 없다.
정위치로 실패와 돌발적인 사고, 붕괴를, 역위치로도 과신에 의한 실패와 오해, 배신 등을 뜻한다.

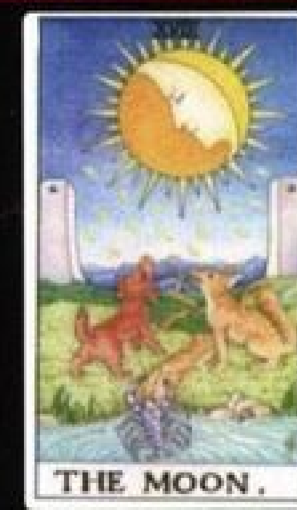
No. X VII The Star -별





먼길을 걸어온 방랑자가 지쳐 쓰러져 밤하늘을 올려보자, 만천의 별이 그를 맞이한다. 그 빛은 잔잔하고도 강하게 호소한다. 한숨 돌린 여행자는 다시 가방을 둘러메 자리에서 일어난다. 이 카드로 말미암아 사람은 새로운 힘을 얻어 발걸음을 떼게 된다. 정위치로 밝은 발상과 좋은 미래, 순조로움을 의미하고, 역위치에선 실망과 무기력, 인정받지 못함을 의미한다.

No. X VIII The Moon -달

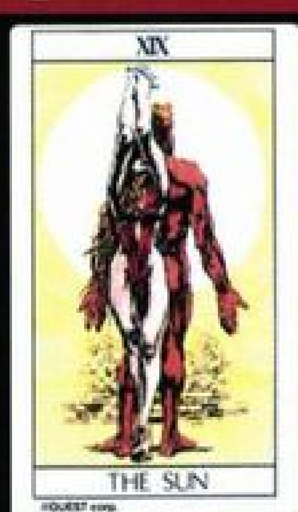




밤하늘을 비추는 달빛은 양면성을 가진다. 어두움을 쫓는 정화의 빛, 그리고 인간을 광기로 몰아넣는 어둠. 욕망을 정화하는 자비의 빛, 그리고 야수의 본성을 일깨우는 어둠. 양면성이야말로 이 카드의 암시이다.
정위치로 불안, 배신, 거짓말 등을, 역위치로 시간이 해결해준다, 고민이 해결된다 등을 의미한다.

No. X IX The Sun -태양

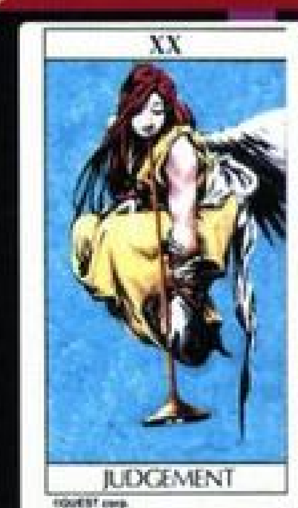




태양은 모든 것을 키우는 힘이다. 그 에너지가 없으면 아무 것도 살아남을 수 없다. 스스로의 길에 매진하는 사람을, 이 카드는 축복해 줄 것이다. 그러나 은혜를 잊고 오만함에 취한 인간에게는 곧 밤의 어둠이 찾아간다는 암시도 포함한다.
정위치에서 성공과 행복. 승리, 애정, 우정을, 역위치에서 실패와 실력발휘가 안 된다는 의미를 내포한다.

No. X X Judgement -심판





천사의 나팔과 함께 심판의 날이 왔다. 인간에게 필연적으로 찾아올 운명, 죽음을 피할 수는 없다. 시작과 끝은 동전의 양면이기 때문이다. 의롭지 못한 자는 그 대가를 치러야 할 것이다. 이 카드는 의인의 승리를 상징한다. 여러분의 지금까지의 노력이 그 보상을 받을 수 있을 것이다 .
정위치로 사물의 성취와 부활, 발전, 역위치로는 환멸, 안 좋은 소식, 복수, 후회 등을 암시한다.

No. X X I The World -세계





우자가 머나먼 길을 여행해 드디어 종착역에 다다랐다. 완성된 세계에 들어갈 조건이 눈앞에 제시되었다. 그러나 그 조건은 좀 까다롭다. 스스로 노력한 자는 들어갈 수 있지만 그렇지 못한 자에겐 있을 곳이 없다. 욕망이 충족된 세계, 그러나 욕망을 버리지 못하는 자에겐 좀 따분한 세계임에 틀림없을 것이다. 정위치에서 완성, 우세함, 성공을 암시하고, 역위치로는 실패, 불완전성, 좌절 등을 암시한다.

No.0 The Fool -우자





우자, 스스로 권력을 버리고 자유를 택한 광대. 자유를 버리고 권력을 택한 황제와 비교된다. 그가 어디서 왔는지, 또 어디로 갈지 아무도 모른다. 그저 이곳에 있었고, 곧 떠날 사람이라는 것뿐이다. 집착하는 마음을 버리면 자유로워질 수 있다는 암시를 보여준다. 정위치로 자유, 찬스와 모험, 호기심을, 역위치로는 어리석은 행동과 경솔함, 불안정을 의미하지만, 어느 쪽이라도 좋은 의미와 나쁜 의미를 함께 내포한다.



점치는 법

카드의 속삭임을 듣는 방법은 여러가지 있지만, 그 중에서도 대표적인 전개법을 소개하겠다. 메이저 아르카나 만을 이용하는 비교적 쉬운 전개법이다.

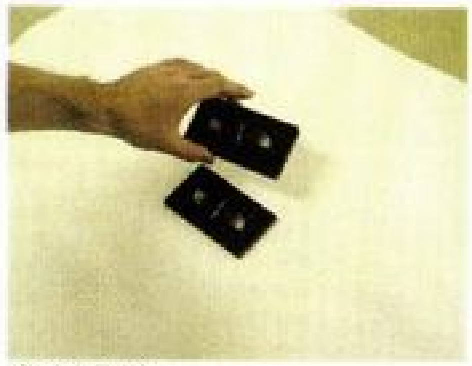
준비 : 셔플(shuffle: 섞기)

책상 위에 메이저 아르카나 22장을 뒤집어 놓고 의식을 집중해 셔플한다(섞는다). 상대방의 고민에 대해 진심으로, 함께 고민하는 자세로 정중히 카드에게 질문을 하는 것이다. 셔플이 끝나면 카드를 모아 정리해서 가로로 놓이게 한다. 왼손으로 그 카드를 둘로 커팅하여, 커팅한 위의 카드들을 아래로 놓이게 한다(괜히 엉터리 마술사가 하듯 상담하는 사람의 콧기름을 바른다거나, 샤블라니그두, 조아메르그스타 등 마신을 부를 필요는 한없이 0에 가깝다).

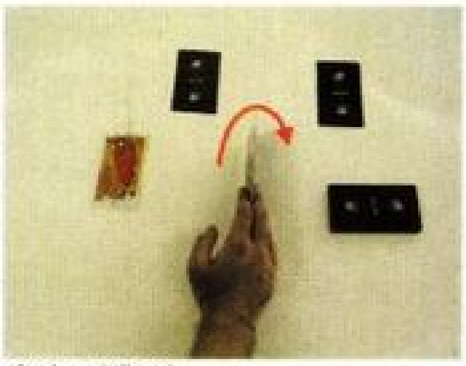
자기를 점칠 때는 오른쪽이 아래로, 상대방을 점칠 때는 왼쪽이 아래로 오도록 카드를 손에 든다. 이때 정위치와 역위치가 결정되므로, 상하(　»)로 뒤집지 않도록 하면 된다.



↑ 셔플하는 법

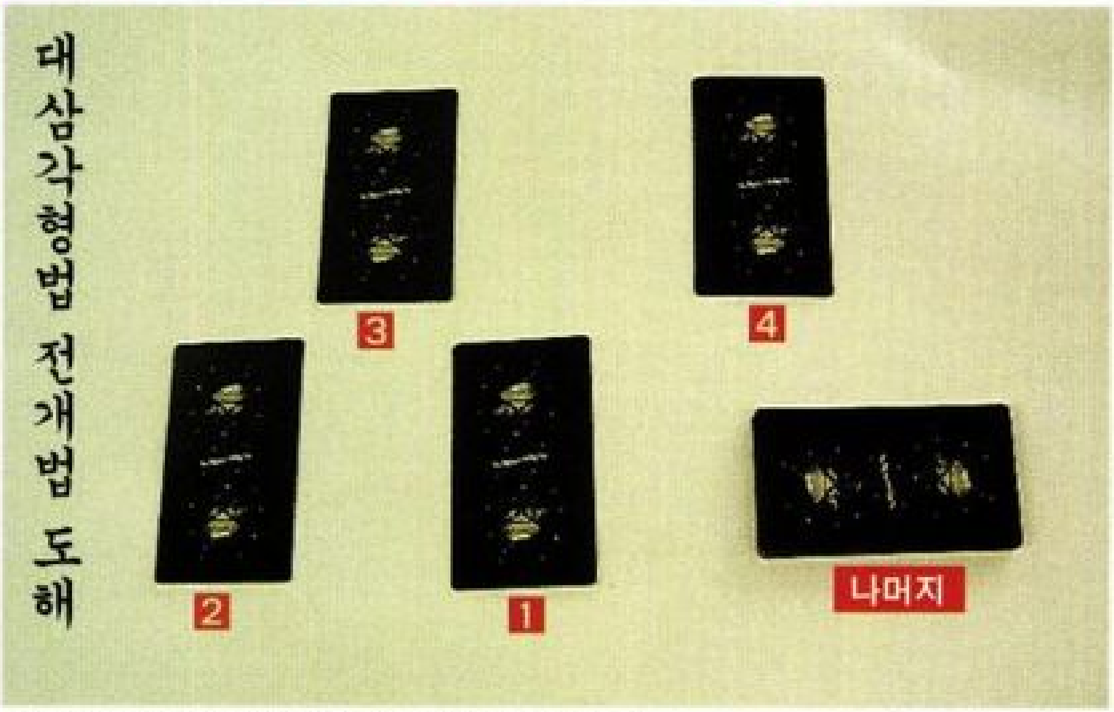


↑ 커팅하는 법



↑ 카드 뒤집는 법

대삼각형법



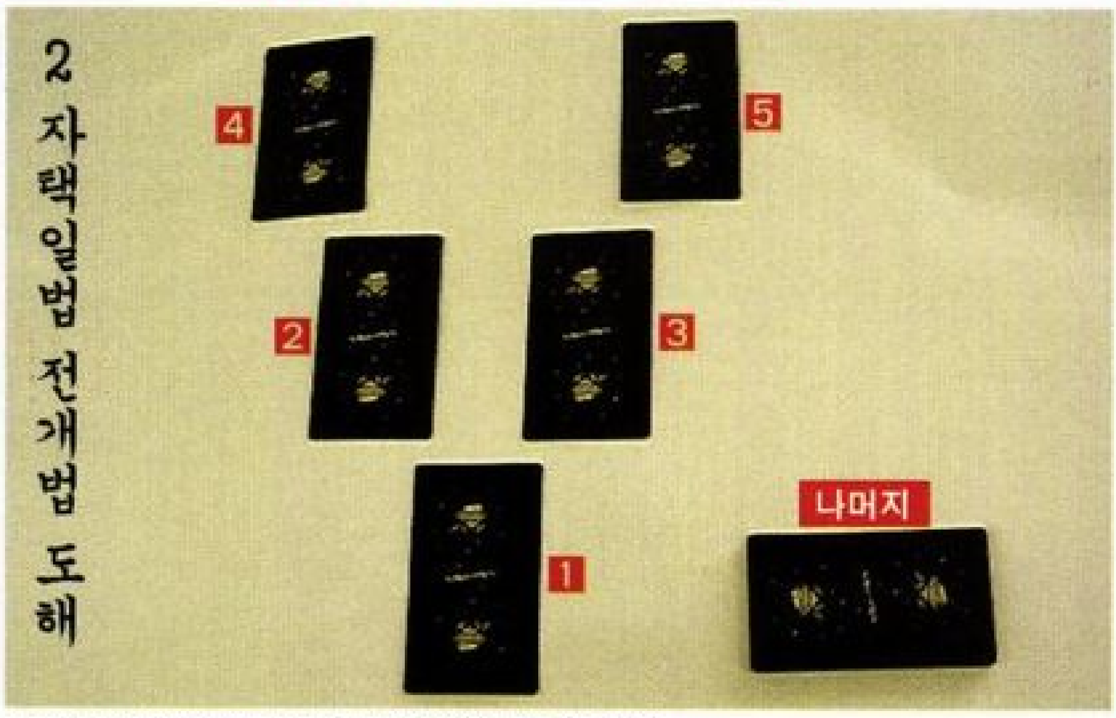
주로 특정한 문제나 운세 등을 알고 싶을 때 이용된다.

위에서 7장째 되는 카드를 1에 놓고, 그 다음 7장째 카드를 2의 위치, 그 다음 7장째 카드를 3의 위치에 놓는다. 그리고 남은 카드들 중에서 강하게 당신에게 호소하는 카드를 한 장 뽑아 4의 위치에 놓는다.

나머지 카드는 옆에 포개 놓는다.

1 *과거의 카드.* 현재의 상황에 이르게 된 배경과 근원을 암시한다.
2 *현재의 카드.* 지금 현재 어떤 상황에 놓여있는지를 말해준다.
3 *미래의 카드.* 앞으로 상황이 어떻게 발전할 것인가를 설명한다.
4 *그 문제를 해결하기 위한 키워드.* 상황을 유리하게 하기 위해, 또는 사태를 타개하는데 어떤 요소가 작용하는지 암시한다.

2자택일법



두 가지 선택지 중에서 하나를 선택해야할 때 이용된다.

위에서 6장째 카드를 1의 위치에 놓는다. 그 다음 6장째 카드를 2의 위치, 그 다음 카드를 3의 위치에 놓는다. 그리고 그 다음 6장째 카드를 4의 위치, 그 다음 카드를 5의 위치에 놓는다.

이것으로 전개는 끝. 남은 카드는 뒷면으로 옆에 놓는다.

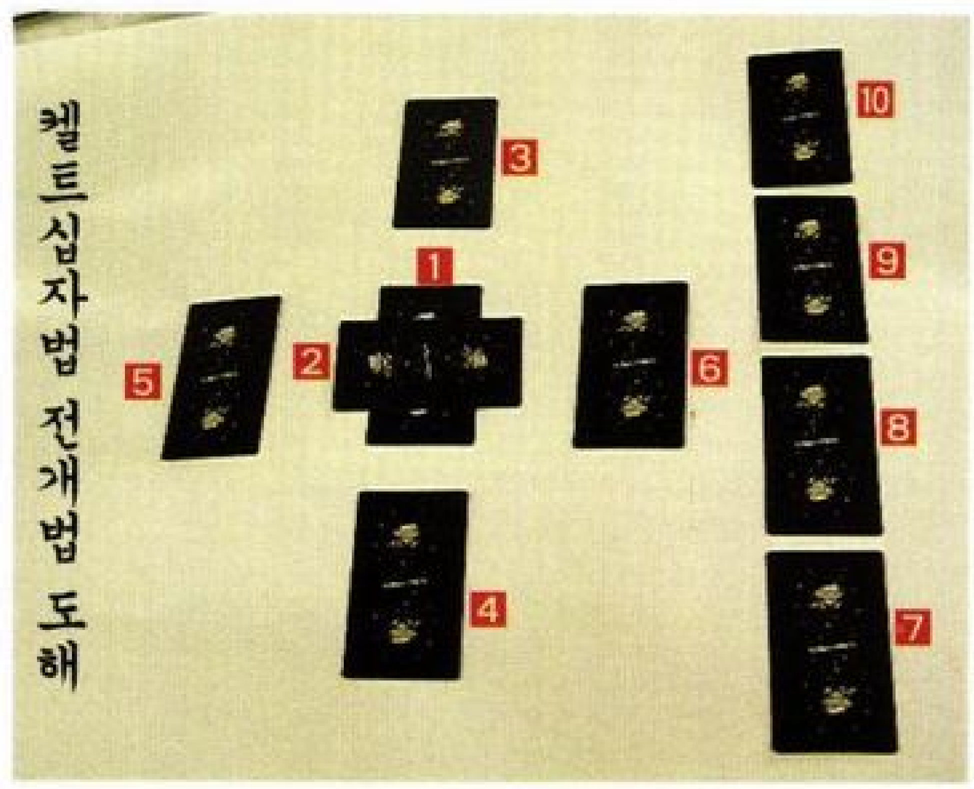
1 *현재의 카드.* 고민하는 사람이 현재 어떤 상황인지, 그리고 어떤 기분인지를 암시한다.
2 *두 선택지 중 하나의 상황.* 인물이 관련되어 있으면 그 인물의 심리를 나타낸다.
3 *남은 하나의 선택지의 상황.* 인물이 관련되어 있으면 2와 같다.
4 *2를 선택한 결과를 말해준다.*
5 *3을 선택한 결과가 나타난다.*

켈트십자법

좀 더 정밀한 점을 보고 싶을 때 이용된다. 위에서 7장째 카드를 1의 위치에, 그 다음 카드를 1의 위치에 윗부분이 왼쪽을 보도록 놓는다. 그 다음 카드부터 차례로 3, 4, 5, 6번 위치에 놓는다. 남은 카드들에서 다시 7장째를 7번, 그 다음 카드들을 순서대로 8, 9, 10번의 위치에 놓음으로서 전개가 완성된다. 남은 카드는 옆에 놓는다.

1 *현재 상황이 어떤지를 보여준다.*
2 *키 카드이다. 문제를 해결할 방법이 숨은 카드이다.*
3 *고민하는 본인이 어떻게 하고 싶은지를 알려주는 카드이다.*
4 *본인이 인식하지 못하는 방향성을 암시하는 카드이다.*
5 *상황이 발전해 온 과정을 보여주는 카드이다.*
6 *장차 상황이 어느쪽으로 흘러가는지 이 카드가 속삭여 준다.*
7 *본인이 지금 처해있는 입장이다.*
8 *본인을 둘러싼 주변 환경이다. 인물이 연관되어 있으면 그 사람들이 상황에 어떤 영향을 미치는지를 보여준다.*
9 *본인에게 이 상황을 해결할 능력이 있는지 그렇지 못한지를 보여준다.*
10 *이 문제가 결국 어떻게 되는지를 암시하는 카드이다.*

1번부터 6번까지가 상황, 7번부터 10번까지가 앞으로의 암시라고 생각하면 된다.



카드를 읽을 때의 주의사항

카드를 읽을 때, 그 위치에 나온 카드만을 읽는 것이 아니라 함께 전개되어 나온 다른 카드들과의 상호관계도 그 의미와 관련된다. 과거의 카드 위치에 나온 카드만이 아닌, 연재, 미래의 카드, 키워드 카드까지도 관련이 되는 셈이다. 카드의 배열을 봤을 때 나쁜 패만 골라서 나왔다 하더라도, 상대방에게 되도록 긍정적인 해석을 주는 것이 옳다. 카드들도 자기들의 속삭임이 상담자의 기분을 상하게 하는 것을 원하지 않을 것이다.

게임에서 등장하는 타롯카드들

이 글을 쓰게 된 동기는 바로 이 게임에서 등장하는 타롯 카드들에 대해 이야기하기 위함이었지만, 의외로 타롯 자체의 의미를 잘 살린 게임은 별로 없음에 놀랐다. 보통은 타롯 카드의 외형을 따오거나 기초적 의미만을 이용한 게임들이 대부분.

오우거가 사용한 전설의 배틀…이 아니라기 | QUEST

전설의 오우거배틀 SFC PS SS


©QUEST corp.

이 게임에서 타롯 카드가 등장한다. 왕도로 플레이했던 여러분은 모든 보스를 타롯으로 제압한 분도 많으리라 생각된다. 본디 의미와 별 연관은 없어서 좀 느낌이 미묘했지만, 게임은 재밌으면 그만이다. 거점 해방 시 뽑은 효과와 전투에서 사용했을 때의 효능(?)이 있고, 일부 카드의 전투 중 효과는 오피니언 리더의 능력에 비례하기도 한다. 전투 개시 직후부터 전 캐릭터 행동 종료 후까지 사용할 수 있지만, 연속으로 사용할 수는 없다. 매회 사용 후에 반드시 캐릭터의 행동이 들어간다. 여기서 등장하는 카드들도 또한 본디 의미를 추구하려 노력한 흔적은 보이지만, 게임이라는 매체의 특성 때문인지 전혀 엉뚱한 효과가 종종 나왔다. 비교적 충실한 것은 데스와 데블 등 소환 계열, 그리고 Str과 관련된 스트렝스, 그리고 언제 어디서나 빠지지 않는 타워 정도이다. 그러나, 엔딩의 의미도 타롯 카드로 표현되어서 The WORLD가 궁극의 엔딩이며, 각 타롯의 의미에 어울리는 엔딩이 준비되어있었다. 이 부분은 타롯 카드의 의미를 살리려 노력한 부분이라고 볼 수 있겠다.

타롯 카드의 신비함을 나타낸다는 의미로는 성공한 게임이라 할 수 있겠다.



◀ 궁극의 엔딩, 월드. 다 잘 먹고 잘 산다…는 엔딩이다



거점 해방시 타워를 뽑으면 카오스 미터가 뚜~욱 떨어진다 ▶

심판하는 것은 나의 스탠드다!! | CAPCOM

죠죠의 기묘한 모험, 죠죠의 기묘한 모험·미래로의 유산 AC PS DC



주간 점프에서 연재하는 만화의 3부를 대전액션게임화 한 것으로, 등장인물들은 스탠드 라는 특수한 능력을 가지고 있다. 이 스탠드가 바로 타롯 카드의 개념을 가지는 존재들로(이때, 작가인 아라키 히로히코가 저작권이 있는 타롯 카드의 디자인을 도용해 문제가 된 적이 있었다), 각각의 스탠드가 타롯 카드의 이름을 짊어진다. 그리고 또 하나 독특한 점은, 일반적인 카드가 아닌, 이집트 구영신(α · Œ)이 포함된 이집트판 타롯 카드를 이용하고 있다는 것이다(실은, 원작에 쓸 꺼리가 떨어져 엉겁결에 등장했다는 설도 있다). 물론 비교적 타롯 카드에 충실한 캐릭터도 있지만, 대부분의 경우 연관이 전혀라 할 정도로 없다.



◀ 디오의 타롯은 The WORLD. 무우다무다무다무다무다무다무다무다무다무다무다무다. 무다아!!!!



죠죠의 타롯은 The STAR. 오우라오라오라오라오라오라오라오라오라오라오라. 오라아!!!! ▶

※참고로 여기서 언급된 이집트의 위대한 구영신은 다음과 같다.

은두울 : *게브(gb)신. 대지의 신. 그러나 만화에서는 물을 다스렸다.*

보잉고 : *토토(dhwty)신. 지식과 천재의 신. 스탠드는 만화책으로서 가까운 미래를 본다. 대강 의미가 맞는다고 볼 수도 있는 듯.*

오잉고 : *크눔(hnmw)신. 창조와 기술의 신.*

캄 : *아누비스(inpw)신. 무덤지기까지 하는 미이라와 심판의 신. 그러나 스탠드는 칼( )이었다.*

마라이어 : *바스텟(b stt)신. 파라오를 지키는 고양이 여신. 만화에서는 전기를 다스린다.*

아렛시 : *세트(swth)신. 여신전생에도 등장하는 대표적 악신. 그림자와 같이 생긴 스탠드가 나이를 젊게(어리게) 되돌린다.*

대니얼 J 다비 : *오시리스(iw.s-ir.s)신. 신들의 왕, 명부의 주인. 스탠드로 영혼을 칩으로 만들어 도박을 한다.*

펫샵 : *호루스(hr)신. 위대한 태양신…인데 왜 스탠드가 얼음을 다스리는 것일까?*

테렌스 T 다비 : *아툼(tm)신. 만물의 창조자로 신들의 아버지…인데 스탠드로 마음을 읽고 게임기로 승부한다.*



맺음말

종종 카드를 들고 다니며 친구들과 선배들의 점을 볼 때면 거의 빠먹지 않고 받는 질문이 있다.

"누가 해도 똑같은거 아냐?"

…딱 걸렸다 -_-; 물론 그렇다. 결국 메이저 아르카나의 숫자는 22장. 나오는 패는 한정될 수밖에 없다.

그러나 문제는 나오는 카드의 경우의 수가 아니라 바로 읽는 사람의 능력이라 할 수 있다. 비록 유한한 숫자의 카드 조합이지만, 상담을 원하는 사람의 입장에 서서 카드들이 말하고자 하는 바를 듣고 있으면, 카드들이 정확하고 냉철하게 상황을 판단하고 또 문제의 본질을 꿰뚫은 해결책을 속삭여준다(…라고 생각하는 것은 필자뿐일지도).

자주 듣는 또 하나의 질문은…

"이 점을 믿어도 돼?"

이 질문에 대해선 딱히 대답해줄 수 없다. 일본 속담에 '맞아도 팔괘, 틀려도 팔괘' 라는 것이 있다. 필자도 이에 준해서 "…믿거나, 말거나죠" 라고 대답을 한다.

엉터리 점쟁이들의 한마디가 적중하는 것처럼 느껴지는 것은, 같은 말을 해도 참 모호하게, 듣는 사람의 입장에 따라 수많은 해석이 가능한 단어만 구사한다. 인간은 외부의 자극을 자아로 한번 걸러서 인식한다고 심리학적으로도 규명이 되어 있다고 하니 그럴 만도 하다. 필자는 점을 본다고 하지 않고 "카드의 속삭임을 듣는다"고 한다. 이는 내 의견이 아닌, 중립적으로 카드의 의견을 전해준다는 의미이다. 카드의 속삭임을 들어야 하는 것은 필자에게 상담을 받는 사람이므로, 판단은 전적으로 의뢰자에게 달렸다.

한가지만 더. 타롯 카드는 여러 미래를 암시하지만, 때로는 비극적인 결과가 나타날 수도 있다. 그러나 그것은 어디까지나 "이대로 시간이 흐르면 이렇게 된다" 라는 것으로, 슬픈 결과를 회피할 방법 또한 카드가 속삭여 줄 것이다. 결국 미래를 바꾸는 것은 어디까지나 자기 자신이라는 것을 명심하길 바란다. 어떤 미래, 결과라도 그것은, 자기가 이끌어낸 것이라는 점. 타롯은 사막 한가운데의 샘물이다. 물을 마시는 것도, 마시지 않는 것도, 여러분에게 달렸다. 카드의 속삭임을 들을 여러분. 부디 이 점을 명심하길 바란다. 카드의 속삭임이 들리게 되면 스스로 깨우칠 일이지만 말이다. 이 짧은 문장을 통해서 카드의 속삭임이 들리게 되리라고는 생각하기 힘들지만, 이 글을 읽음으로 해서 조금이라도 타롯 카드들과 친숙해 졌으면 하고 바라는 마음이다.

■ 참고문헌 : *행복을 잡는 타롯점 · 미셸 세라자드 / 아이템 콜렉션 · 야스다 히토시(安田 均)&스튜디오SNE / TAROT · http://www.so-net.ne.jp/tarot/*

Beginner 비기넣어

항상 새로운 비기를 모아놓는「Beginner 비기넣어」입니다. 이번달에도 역시 훌륭한 비기, 재미있는 비기들로 꾸며보았습니다. 「Beginner 비기넣어」는 기종을 가리지 않습니다. 기종에 상관없이 어떤 기종이라도 자신이 알고 있는 비기가 있다면 바로 보내주시기 바랍니다. 저희가 좋은 자료로 사용하겠습니다. 비기를 보내주신 분들께는 파워점수 500점을 드립니다. 그럼 이번달에도 「Beginner 비기넣어」를 열어보기로 하죠.

드림캐스트

버추어 캅 2

숨겨진 비기 공개

DC로 이식된 버추어 캅 2의 숨겨진 비기가 공개되었다.

대두 모드

난이도를「EASY」로 클리어한 뒤 컨트롤러를 4P에 꼽은 상태에서 ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, B, B, B, Y, A, X를 입력하면 등장캐릭터가 모두 대두로 돌변한다. 취소하려면 커맨드를 역으로 입력하면 된다.

미러 모드

난이도「NORMAL」로 클리어한 뒤 컨트롤러를 4P에 꼽은 상태에서 ↑ R ↓ R → R ← R ↑L ↓ L → L ← L를 입력하면 게임의 맵과 건물들의 위치가 바뀐다. 해제하려면 커맨드를 반대로 입력하면 된다.

랜덤 모드

난이도「HARD」로 클리어한 뒤 ←, →, ←, →, A, B, Y, X, Y, X, ←, B 적의 등장하는 장소와 횟수가 불규칙하게 바뀐다. 해제 방법은 똑같다.

수도고배틀 2

비기 대공개

적의 차와 배틀이 시작하는 동안 2P측의 콘트롤러로 다음과 같은 커맨드를 입력하자.

반드시 승리 : L+R+A

반드시 패배 : L+R+B

반드시 무승부 : L+R+X 또는 L+R+Y

★ 주의할 점은 배틀이 시작하고 3초 정도 뒤에 입력해야한다는 것이다.

미스터 드릴러

Air의 출현위치

레벨(간격) : 출현위치(단위 : 미터)

LV1(1-100) : 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66, 72, 78, 84, 90

LV2 (100-200) : 104, 112, 120, 128, 136, 144, 152, 160, 168, 176, 184, 192

LV3(200-300) : 210, 220, 230, 240, 250, 260, 270, 280, 290

LV4(300-400) : 312, 324, 336, 348, 360, 372, 384

LV5(400-500) : 410, 420, 430, 440, 450, 460, 470, 480, 490

LV6(500-600) : 504, 516, 528, 540, 552, 564, 576, 588

LV7(600-700) : 602, 616, 630, 644, 658, 672, 686

LV8(700-800) : 714, 724, 742, 756, 770, 784

LV9(800-900) : 816, 832, 848, 864, 880

LV10(900-1000) : 912, 928, 944, 960, 976, 992

닌텐도 64

익사이트 바이크 64

숨겨진 패스워드

챔피언십 모드에서 라운드를 한번 클리어하면 패스워드가 출현한다. 옵션 화면의 「패스워드 입력」에 패스워드를 입력하면 여러가지 효과를 볼 수 있는데…. 패스워드는 전부 9개가 있으며 효과도 각각 다르다. 아래 표를 참조하도록 하자.

효과	패스워드
빅헤드 모드(운전수의 머리가 커진다)	KIDSRIDER
미드나이트 모드(야외 경기장에 한하여 나이트게임이 된다)	MIDNIGHT
마매프헤드 모드(운전수의 머리가 작아진다)	PINHEAD
바이크만 달랑 모드(운전수가 없이 바이크만 달린다)	BIKEDIKE
10점 선취 사커(10점을 먼저 얻으면 이긴다)	10TENTORE
스트레인지 칼라 모드(운전수의 옷 색이 변한다)	HENNAIRO
다운힐(크라임 힐 코스를 거꾸로 탄다)	HYAAAAAAAA
멀티 스턴트(모든 스턴트 기술을 사용가능하게 된다)	TRICKSTER
강화모드(상대 선수가 최강이 된다)	GAMEYARONI







▲ 닌텐도는 패스워드를 사랑해~

▲ 바이크만 달리는 신기한 레이스

아케이드

기타 프릭스 3rd mix

숨겨진 커맨드

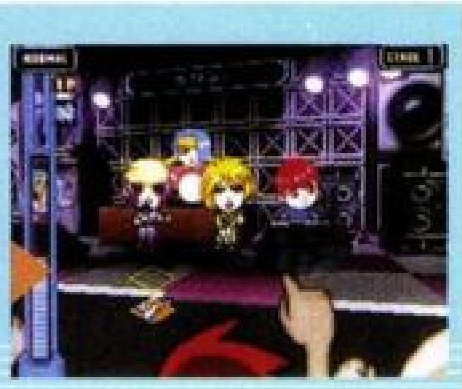
기타 프릭스의 최신작 3rd mix의 숨겨진 커맨드를 공개한다

커맨드 이름	커맨드	효과
FREE SELECT MODE	RRRGGGBBBG	모든 곡을 자유롭게 선택할 수 있게된다
LEFTHAND PLAY	GGGGG	왼손잡이 용으로 바뀐다
LITTLE	RRRGGBBBP	초심자전용으로 노트의 배열이 바뀐다.
FAST FLOW	RGBPP	노트의 속도가 빨라진다
SUPER FAST FLOW	RGBPP×2	노트의 속도가 엄청 빨라진다
HIDDEN	RBGBRG	피킹포인트 직전에 노트가 사라진다
RANDOM	BGGRGP	노트의 배열이 바뀌어 흘러나온다
SUPER RANDOM	BGGRGP×2	랜덤보다 더 심하게 바뀐다
SUDDEN	GRBGBR	노트가 중간부터 갑자기 튀어나온다
BATTLE	PGGP	1P와 2P의 노트가 똑같이 흘러나온다
EXTREME MODE	RBPGRBPG	고난이도로 변한다
EXTREME + MODE	BGBGPRRRGB	초고난이도로 변한다

플레이스테이션 & 플레이스테이션 2

락큰 메가 스테이지(PS2)

숨겨진 모드 대공개



다음과 같은 커맨드를 입력하면 보통때와는 전혀 다른 새로운 모드의 게임을 즐길 수 있다. 모드 셀렉트 화면에서 아래와 같은 커맨드를 입력하자.

커맨드

[illegible]모드	L1, ↑, ↑, ↓, ↓, L1, L1, R1, R1
모드	R1, ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L1, R1
[illegible]모드	L1, R1, L1, L1, R1, R1

마리오넷 컴퍼니(PS)

BGM 테스트 출현

각 캐릭터의 테마와 장면에서 흘러나오는 배경음악을 자유롭게 들을 수 있는 BGM테스트를 출현시키는 법이 공개되었다. 로드화면에서 메모리카드를 읽기 전에 다음과 같은 커맨드를 입력하면 된다.



▲ 여기서 커맨드를 입력한다

커맨드

좌, 좌, ㅁ, 좌, ㅁ, 좌, 좌, 좌, 셀렉트, 셀렉트, △, 셀렉트, 셀렉트, △를 입력한 뒤 데이터를 로드하면 된다.

스즈키 폭발(PS)

스즈키 레벨의 비밀

각 스테이지의 클리어 랭크가 정해지는 해체 레벨. 해체 레벨을 산출시키는 계산법이 공개되었다.



레벨 계산법

해체시간은 남은시간률에 의해 결정된다 남은 시간을 계산하는 방법은 다음과 같다.

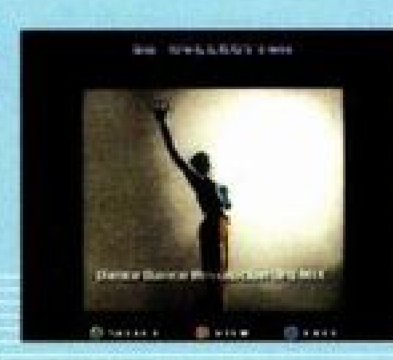
남은시간률 = 100 x 남은 시간/초기설정시간 %

해체레벨	EASY	NORMAL	HARD
SA	61%이상이면 해체률 100%	51%이상이면 해체율 100%	41%이상이면 해체율 100%
A	61% 이상	51%이상	41%이상
B	51~60%	41 ~ 50	31 ~ 40
C	41~50%	31 ~ 40%	21 ~ 30%
D	31~40%	21 ~ 30%	16 ~ 20%
E	21~30%	11 ~ 20%	11 ~ 15%
F	11~20%	6 ~ 10%	6 ~ 10%
G	0~10%	0 ~ 5%	0 ~ 5%

댄스댄스레볼루션 3rd MIX(PS)

숨겨진 곡 & 숨겨진 영상 보는 법

PS용 오리지널 곡을 전부 선택하는 법이 공개되었다. 출현 조건은 플레이한 곡수에 의해 결정된다.



숨겨진 곡 출현 조건

클리어곡수	출현곡
35곡	MAKE A JAM
40곡	MAKE IT BETTER
45곡	PUT YOUR FAITH IN ME
50곡	PUT YOUR FAITH IN ME(DANCE GROOVE)
55곡	think ya better D
60곡	CUTIE CHASER
65곡	BRILLIANT 2U
75곡	TRIP MACHINE
80곡	PARANOIA
85곡	PARANOIA KCET(clean mix)
90곡	AM-3P
95곡	MAKE IT BETTER(so real mix)
100곡	BRILLIANT 2U(Orchestra Groove)
105곡	SP-TRIP MACHINE(JUNGLE mix)
110곡	TRIP MACHINE luv mix
115곡	PARANOIA(DIRTY MIX)
120곡	LOVE THIS FELLIN
130곡	DROP THE BOMB
160곡	La Senorita Virtual

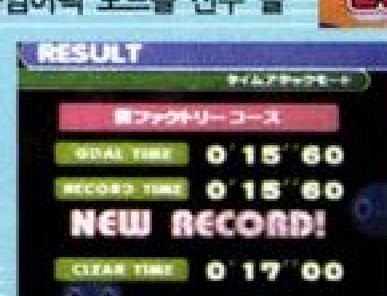
BG컬렉션으로 모든 영상을 보는 방법

영상번호	영상의 출연조건
01	2개의 오리지널 엔딩을 보면 BG컬렉션에 첨가된다
02	150곡 이상 클리어하거나 레슨 모드에서 5개 이상 클리어
03	엔드리스 모드에서 뮤직오더를 클리어하거나 25곡 이상 클리어
04	10곡 이상 클리어하거나 메일 박스에서 20통 이상의 메일 확인
05	12곡 이상 클리어하거나 첫 번째 엔딩에서 랭킹이 S이상이면 첨가됨
06	30곡 이상 클리어
07	40곡 이상 클리어
08	다이어트 모드에서 50곡 이상 클리어하거나 다른 모드에서 35곡 이상 클리어
09	엔드리스 모드에서 뮤직오더를 8곡 이상 클리어
10	평가 SS와 SSS의 합계가 50개 이상이거나 50번 이상 클리어
11	SSS가 한 개라도 있는 상태에서 25곡 이상 클리어
12	150곡 이상 클리어하거나 전 캐릭터가 출현한 상태에서 100곡이상 클리어하면 첨가

PS/DC 미스터 드릴러

스스무 새복장 선택법

미스터 드릴러의 모드중 타임어택 모드를 전부 클리어하고 난 뒤 타이틀 화면에서 셀렉트 버튼을 누르면서 게임을 시작하면 호리 스스무의 복장을 바꿀 수 있다.





▲ 여기서 셀렉트 버튼과 동시에 스타트

GAME 클리닉

뜨거운 여름입니다. 게임이 잘 안풀리시면 짜증 나시죠?
그렇다고 화낼 수도 없구요. 자 그럴 땐 주저하지 마시고 게임클리닉의 문을 두드리시는 겁니다.
꼭 말씀드려야할 것이 몇 가지가 있는데, 게임파워 편집진으로 게임질문을 해오시는 분들이
너무나 많습니다. 그러나 저희는 질문에 답변을 해드릴 수가 없으니 이점 진심으로 양해 부탁드립니다.
그리고 과월호 문의는 TEL:(02)3142-6841로 문의해주시기 바랍니다.

기타프릭스(PS)

Q 기타프릭스 게임에 숨겨진 곡을 어떻게 하면 플레이할 수 있습니까?

이혜창

A 기타프릭스 플스용을 즐기고 계시군요. 보통 숨겨진 곡들의 등장은 게임을 클리어하는 조건에 따라 결정됩니다. 게임을 한번씩 클리어할 때마다 새로운 곡들이 점점 늘어나게 되죠. 그리고 그 이상이 되면 게임 속의 곡들을 얼마나 플레이했는가에 따라 새로운 곡이 나옵니다. 예를 들어 'MAGIC MUSIC MAGIC'의 경우는 400곡 이상의 노래를 연주해야만 등장하는 것이죠. 무조건 많이 플레이하면 새로운 곡들이 등장하니 계속 즐겁게 플레이하시다보면 새로운 곡이 출현하게 됩니다.

캔슬(ETC)

Q 책을 보니 캔슬이라는 것이 있던데 이게 대체 무엇이죠?

지휘운

A 캔슬이라는 것은 격투 액션에서 사용되는 기술로 그 종류 또한 다양합니다. 사실 이 캔슬이라는 것은 스트리트 파이터 2에서 그 근원을 찾아볼 수 있습니다. 그래서 그 이후로 나오는 격투 게임의 경우에는 의도적으로 캔슬기를 집어 넣게 되었죠. 캔슬의 종류로는 여러 가지가 있습니다만 대표적인 것으로는 연타 캔슬, 가드 캔슬, 슈퍼 캔슬 등이 있습니다. 자세한 것은 6월호에 격투 게임 강좌를 참조해주세요.

플레이스테이션2 관련(ETC)

Q 플레이스테이션2를 사려고 합니다. 그런데 기종 넘버가 두 종류이더군요. 10000과 15000번의 차이는 무엇이죠?

조정환

A 6월 15일이후 생산되는 플스2의 넘버가 SCPH-10000에서 SCPH-15000으로 바뀌게 되었습니다. 그 이유에는 여러가지가 있는데 대표적인 이유는 성능상의 변화가 아닌 생산성 향상이 목적이라고 합니다. 15000에서 변화한 점이라면 DVD 지역코드의 코드프리가 불가능 하다는 것과 모드칩을 달 수 없다는 것이 있죠. 그밖에 성능에 대한 변화는 없는 것으로 밝혀졌습니다.

실황 파워풀 프로야구 2000(N64)

Q 실황 파워풀 프로야구 2000의 숨겨진 비기를 알려주세요.

강신석

A 지금까지 공개된 비기는 3개 정도가 있습니다. 자세히 알려드리죠.

■ 지방구장선택

시나리오모드 올 클리어시 지방구장 사용 가능합니다.
이 밖에도 모드선택 화면에서 ▲, ▲, ▼, ▼, ←, →, ←, →, START를 입력하는 것만으로도 지방구장의 사용이 가능해집니다.

■ 회사 선택방법

회사 선택화면에서 ▲, ↑, ▼, ↓, L, R, L, R, Z, STRAT로 회사선택가능해집니다.

■ 선수들 상세데이터 보기

'데이터 이것저것'의 '데이터 보기, 제거'에서 ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, START로 1군 선수의 상세정보를 확인가능하고, 위 상태에서(1군 상세정보 확인) ▲, ▲, ▼, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, START를 입력하면 2군 선수들의 상세정보도 확인이 가능합니다.

파워티켓(ETC)

Q 파워티켓이 무엇이죠?

오정석

A 파워티켓은 본지 맨 뒷페이지에 들어가 것으로 6개월치를 모아서 우송해주시는 분에게 파워점수 500점을 드립니다. 12월부터 5월까지 그리고 6월부터 11월까지 두 차례에 거쳐 점수를 드리고 있습니다. 게임 파워 독자라면 누구나 참여하실 수 있습니다.

더 킹 오브 파이터즈 관련(ARC)

Q 「더 킹 오브 파이터즈 '99」의 후속작이 지금 어떻게 되고 있죠?

강지훈

A 더 킹 오브 파이터즈 2000이라는 새로운 이름으로 제작중에 있습니다. 새로운 캐릭터와 새로운 시스템으로 무장하여 곧 발매될 예정입니다.

플스 전원부(ETC)

Q 220V에 전원을 꼽은 적 없는 제 플스가 갑자기 꺼졌어요. 그리고 그 이후부터 안 되는데 이거 왜 그런 건가요?

한우석

A 220V에 전원을 꼽지 않으셨다면 그럴 리가 없을텐데요. 아마도 변압기의 문제인 것 같네요. 지금 상황을 보면 전원부에 손상이 있는 것 같습니다. 일단 가까운 수리점에서 전원부를 수리하신 후 다른 변압기에 연결해서 사용해 보세요. 혹시라도 또 같은 일이 일어난다면 요즘 꽤 보편화되어있는 프리볼트로 개조해서 사용하시는 것도 나쁘지 않을 것 같습니다.

플스2 관련(ETC)

Q 플스2로 플스용 게임을 즐길 수 있습니까?

김수용

A 예, 가능합니다. 하지만 정품에만 해당되는 사항입니다. 플스2의 경우는 고속로로딩과 텍스처 보간 기능이 새롭게 추가되었습니다. 그래서 플스에서 돌릴 때보다 로딩이 빠른편이고 텍스쳐도 깨끗하게 바뀝니다. 하지만 이 기능이 모든 플스 소프트에 효과를 주는 것은 아닙니다. 이점 유의하시기 바랍니다.

장르(ETC)

Q 아루도라가 무엇이죠?

이 수원

A 아루도라: や(演)る(하다)와 ドラマ(드라마)의 합성어로 자신이 직접 드라마를 만든다는 의미를 가지고 있습니다. 결국 자신이 직접 주인공이 되어 하나의 드라마를 진행하는 것이죠. 지금까지 플스로 4개의 작품이 나와있으며 최근 플스2로는 스캔들이 발매중입니다.

변압기 관련(ETC)

Q 플스2는 슬라이닥스에 연결하여 사용하는 것이 안전하다고 들었습니다. 근데 슬라이닥스는 무엇이죠?

지종민

A 슬라이닥스는 변압기의 한 종류입니다. 하지만 보통 변압기와 다른 점이 있는데 미세한 전류까지 조절이 가능하죠. 플스2와 같이 민감한 전자제품에 사용하는 것이 더 좋습니다. 보통 변압기의 경우 대부분이 110V로 다운시켜주지만 슬라이닥스는 100V 또는 90V로도 다운시킬 수 있는 변압기입니다.

그랜디아(SS)

Q 그랜디아 1을 즐기고 있습니다만 일어를 하나도 못해서 처음에 어떻게 진행해야하는지 모르겠습니다. 알려주세요.

강덕현

A 그랜디아 1을 즐기고 계시다고요? 우선 처음 시작하면 왠 뚱뚱한 놈들이 다리를 막고 건너가지 못하게 합니다. 저스틴(주인공)에게 무언인가를 찾아오면 통과하게 해준다고 하는데 이제 전설의 방패라는 것을 찾아야 합니다. 이것은 마을에서 다리가 있는 곳을 찾아보면 보물상자가 하나 있습니다. 이것을 찾아내면 전설의 방패를 얻을 수 있죠. 그리고 이제는 전설의 검을 찾아야합니다. 여기가 조금 복잡하죠. 우선 주점 근처에 방황하는 한 뚱뚱한 아이가 있습니다. 이 아이에게 말을 걸면 자신의 형이 검을 상자에 숨겨놓았는데 그 상자의 열쇠를 잃어버렸다고 합니다. 주점 근처 어디선가 떨어뜨린 것 같다는 말도 해주는데 이 때부터 열쇠를 찾아야합니다. 열쇠를 찾았다면 그 열쇠를 가지고 전설의 검을 찾으러 갈 수 있습니다. 검과 방패를 모두 찾았다면 다시 다리를 막고 있는 녀석들에게 가서 보여줍시다! 그러면 다리를 통과할 수 있고 무사히 집으로 돌아가게 되죠. 여기까지가 아주 초반 진행입니다.

실황 파워풀 프로야구 2000(N64)

Q 실황에서 홈런 치기가 어려워졌는데 조금 쉽게 칠 수 있는 방법 없을까요? 그리고 요코하마의 대마신 사사키는 어디 갔죠? 부상이나 은퇴인가요?

강승관

A 홈런을 쉽게 치는 방법은 따로 정해져 있지 않습니다. 그냥 열심히 하는 것이죠. 하지만 확률로 따지자면 직구류보단 땅으로 떨어지는 구질. 즉, 포크볼이나 체인지업을 노려 칠 경우에 홈런이 잘 나옵니다. 조금만 더 잘 연습해보세요. 그리고 미트커서를 파워형으로 맞춰 놓고 때리는 것이 더 홈런에 근접할 수 있습니다(물론 페타지니 같은 괴물 타자는 예외일 수도 있죠). 요코하마의 사사키에 대한 질문은 간단하게 답변해드리죠. 사사키는 99시즌을 끝내고 메이저리그로 가서 선수생활을 하고 있습니다. 한마디로 일본야구에 없으니 안나오는 것이지요.

Q 실황에서 OB선수를 전부 모으려고 합니다. 어찌해야 되는지 알려주십시오

이경환

A OB선수를 모으는 방법은 간단합니다. 홈런경쟁에서 10개를 모두 넘기게 되면 그 팀에 해당하는 OB선수가 등장합니다. 하지만 중요한 것은 팀마다 몇 명의 선수들이 존재해서 모두 모으기까지는 상당한 시간을 투자해야 한다는 것이죠. 홈런을 아무리 잘 친다고 자부하는 사람도 어렵다고 하는 홈런경쟁입니다. 비록 어렵긴 하지만 10개의 홈런을 모두 성공시키면 상당한 능력치를 가지고 있는 선수들이 등장하니 도전해볼 가치는 있습니다.

Ez2Dj 스페셜 에디션(ARC)

Q 숨겨진 모드가 궁금합니다.

배성완

2	4		7	9	
1	3	5	6	8	10

A 버튼의 번호는 1P쪽 흰건반부터 시작해 지그재그 방식으로 1~10까지입니다.

만두모드 : 1111 222 33 77 8 99	자동차모드 : 11 3 555 77 8 99
I♡썬 모드 : 33 44 5555 77 8 99	캔 모드 : 1111 2 55 77 8 99
고양이모드 : 11111 444 55 77 8 99	배틀 모드 : 515 234789(press) start
4D랜덤모드 : 222 3333333 44444	크로스모드 : 777 8888888 99999
7배속 출연 : 5555555555 1	7배속, 10배속,0.3배속 출연 : 1111111111 333
7배속, 10배속, 0.3배속, 0.1배속 출연 : 3333333333 5	

특징 설명

만두모드 노트가 만두로 나옵니다. 상당히 귀엽죠. 스크래치하고 페달은 기분 나쁘게 생긴 얼굴이 나옵니다. 파란 노트와 하얀 노트가 색깔이 똑같습니다.

고양이 머리 모드 노트가 고양이 머리로 나오죠. 하얀 노트는 주황색 고양이 머리로, 파란 노트는 보라색 고양이 머리로 나옵니다. 스크래치하고 페달도 큰 고양이 머리입니다.

파이널판타지 7(PS)

Q 마테리아에 대하여 자세히 알려주세요.

김범준

A 파이널판타지 7에 중요한 마테리아의 종류에 대하여 간단하게 알려드리겠습니다.
기본적으로 마테리아는 5종류로 나누어져 있습니다.

마법 마테리아	마법을 사용할 수 있게 해주는 마테리아	소환 마테리아	소환마법을 사용할 수 있게 해주는 마테리아
독립 마테리아	능력을 향상시키거나 특별한 행동을 하게해 주는 마테리아	커맨드 마테리아	새로운 전투 커맨드를 사용할 수 있게 해주는 마테리아
지원 마테리아	다른 마테리아와 함께 사용되어 여러가지 효과를 나타내는 마테리아		

마법 마테리아

마테리아명	효과	레벨업
화염(ほのお)	적에게 불의 속성 주문	파이아→파이라→파이가
냉기(れいき)	적에게 빙계의 속성 주문	브리자드→브리자라→브리자가
대지(だいち)	적에게 토의 속성 주문	케이크→케이라→케이가
번개((いかずち)	적에게 뇌의 속성 주문	선더→선더라→선더가
회복(かいふく)	아군을 회복한다	케알→케알라→리제네→케알가
봉인(ふうじる)	적이 마법 주문을 사용할 수 없게 만든다	스리플→사이레스
독(どく)	적에게 독의 속성 주문	바이오→바이오라→바이오가
치료(ちりょう)	아군의 스테이터스 이상을 치료한다	포이조나→에스나→레지스트
시간(じかん)	적의 행동 속도를 느리게 만든다	슬로우→헤이스트→스톱
변신(へんしん)	적을 변신시켜 버리는 주문	미니맘→토드
현혹하다(まどわす)	적의 자아를잃게 만든다	건퓨→바사크
이탈(りだつ)	전투에서 도망친다	이스케이프→데존
중력(じゅうりょく)	적의 HP를 1/2로 깍는다	그라비데→그라비라→그라비가
바리아(バリア)	적의 마법 데미지를 적게 입는다	바리아→마바리아→리후레크
운석(いんせき)	운석 주문	코메트→코메테오
소멸(しょうめつ)	레벨이 낮은 적을 한번에 소멸시킨다	데바리어→데스펠→데스
월(ウォール)	적으로부터 물리 공격과 마법 공격의 데미지를 줄여준다	월-월라-월가
실드(シールド)	적의 물리 공격을 보호	실드
알테마(アルテマ)	알테마 공격	알테마

커맨드 마테리아

마테리아명	효과
훔치다(ぬすむ)	적의 소지 아이템을 훔친다. 랭크 업하면 '강탈(ぶんどる)' 로 된다
간파하다(みやぶる)	적의 약점이나 특징을 표시한다
적의 기술(てきのわざ)	적의 특기를 받은 후 기술을 사용한다
던진다(なげる)	아이템을 던져 공격한다. 랭크업하면 '돈던지기' 가 된다
조정하다(あやつる)	적의 커맨드와 공격 대상을 정할 수 있다
전체베기(ぜんたいぎり)	적전체를 공격한다. 랭크업하면 '일섬' 이 된다
연속베기(れんぞくぎり)	2회 연속 공격한다. 랭크업하면 '마구쓰기' 가 된다.
더블마법(Wまほう)	한 턴에 두종류의 마법을 사용할 수 있다
더블아이템(Wアイテム)	한 턴에 두종류의 아이템을 사용할 수 있다
필살(ひっさつ)	몇턴간 기를 모아 강력한 공격을 적에게 가한다
변화(へんか)	적을 아이템으로 바꿔버린다
강탈(ぶんどる)	적을 공격하면 서 동시에 아이템을 훔친다
돈던지기(ぜになげ)	돈을 던져 적을 공격한다
일섬(いあいぬき)	보이지 않을 정도의 속도로 적들을 베어버린다
난타(みだれうち)	한번에 4회의 공격을 퍼붓는다

소환 마테리아

마테리아명	효과
쵸코보와 모글리(チョコボ&モグリ)	초코보를 탄 모그리가 적들을 공격
이프리트(イフリート)	이프리트에 의한 화염 공격
시바(シヴァ)	시바에 의한 얼음계 공격
라무(ラムウ)	라무에 의한 전격계 공격
타이탄(タイタン)	타이탄에 의한 대지계 공격
크쟈타(クジャタ)	크쟈타에 의한 3속성 공격
리바이어선(リヴァイアサン)	리바이어선에 의한 수계공격
하데스(ハーデス)	적 전체에게 무속성공격과 상태이상
피닉스(フェニックス)	적에게 화염 공격, 아군 전원에겐 아레이즈
오딘(オーディン)	적에게 무속성 공격
바하무트(バハムート)	적전체에게 메가플레어 공격
바하무트 개(バハムート 改)	적전체에게 기가플레어 공격
바하무트 零式(バハムート 零式)	적전체에게 테라플레어 공격

독립 마테리아

마테리아명	효과
스피드(スピード)	패러미터의 민첩성이 상승한다
럭키(ラッキー)	패러미터의 운이 상승한다
MP업(MPアップ)	최대 MP가 상승한다
HP업(HPアップ)	최대 HP가 상승한다
매지컬(マジカル)	무기에 장비하면 마법공격이, 방어구에 장비하면 마법방어이 상승
보호하다(かばう)	우리편을 랜덤으로 막아준다
경계(けいかい)	선제공격의 확률이 높아지고 백어택과 협공을 방지
카운터(カウンター)	적에게서 공격을 받으면, 반격한다
원거리공격(えんきょりこうげき)	후열에 있어도 전열의 공격력으로 공격 가능하다
적피함(てきよけ)	전투 발생확률이 낮아진다
적 부름(てきよせ)	전투 발생확률이 상승한다
초코보 부름(チョコボよせ)	초코보와 만날 확률이 높아진다
경험치 업(けいけんちアップ)	전투 종료시 얻어지는 경험치가 보통보다 많게 된다
길업(ギルアップ)	전투 종료시 얻어지는 돈이 보통보다 많게 된다

지원 마테리아

마테리아명	효과	마테리아명	효과
전체화(ぜんたいか)	커맨드나 마법의 범위를 전체화한다	MP흡수(MPきゅうしゅう)	적을 공격할 때마다 MP를 흡수한다
커맨드카운터(コマンドカウンター)	적에게 공격을 받으면 정해진 커맨드로 반격한다	HP흡수(HPきゅうしゅう)	적을 공격할 때마다 HP를 흡수한다
마법카운터(まほうカウンター)	적에게 공격을 받으면 정해진 마법으로 반격한다	추가베기(ついかぎり)	커맨드 실행 시에 직접공격을 추가한다
MP터보(MPターボ)	MP를 소모하며 사용하는 커맨드의 위력을 높인다	덤으로 훔치기(ついでにぬすむ)	커맨드 실행시에 훔치다를 추가한다

PSone 관련(ETC)

Q PSone은 뭐죠? 지금 플스랑은 다른가요?

이경준

A PSone은 간단하게 말씀드리면 PS의 업그레이드형이라고 할 수 있습니다. 본체의 크기는 약 2/3 사이즈 정도로 작아졌으며 디자인은 종전의 직선적인 형태에서 유선형으로 바뀌었습니다.
그밖에 바뀐 점이라면 PSone 내부에는 전원부가 따로 존재하지 않고 전용의 어댑터를 사용한다는 것입니다. 또, PSone의 메모리카드 관리자의 경우 확실히 다른 느낌을 받을 수 있습니다.
PS2의 브라우저 같은 모습을 상상하신다면 이해가 빠를 겁니다. 내년에 발매될 예정인 전용의 액정 모니터를 연결할 수 있으며, 휴대폰을 연결해 네트워크 시스템을 이용할 수 있는 특징을 가진 PSone입니다.



DC 관련(ETC)

Q 드림캐스트의 모뎀을 이용한 인터넷 서비스에 대해 알고 싶습니다.

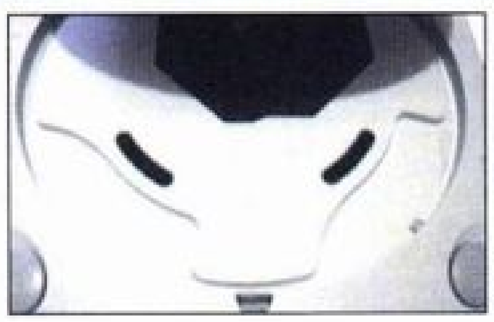
문일수

A 드림캐스트로 인터넷을 하려면 세가서버에서 인증을 받아, 모뎀의 락을 해제해야 합니다.
그러나, 지금상황으로는 드림캐스트를 인증받는 것이 불가능합니다. 초기에서는 외국에서도 인증을 받는 편법이 있었으나 지금은 불가능합니다. 드캐의 가장 큰 장점인 인터넷 관련이나 세이브 파일 또한 인터넷이 불가능하므로 애물단지 마찬가지입니다. 현재 드림캐스트를 인증 받을 수 있는 유일한 방법은 일본에 직접 방문하는 것뿐입니다.
만약, 국내기업이 DC 관련 사업을 개시한다면 출시된다면 국내에서도 인터넷이 가능할지 모르지만 지금의 상황은 아직 미지수입니다.

Q 수염드캐가 무엇이죠?

김원태

A 수염드캐는 간단히 말씀드리자면 드림캐스트의 최신버전입니다. 특징이라면 드캐의 경우 최고 12배속의 렌즈부를 사용하고 있습니다. 가끔 GD가 튀는 경우가 있어 그것을 방지하기 위해 렌즈부 주위로 2개의 기스방지용 탭을 붙여놓았지요. 기스방지용 탭이 수염같아서 수염드캐라는 별명이 붙었습니다.



J리그 위닝일레븐 2000(PS)

Q 위닝일레븐 2000에 숨겨진 팀이나 구장은 없나요?

전용환

A 숨겨진 팀을 고르기 위해서는 우선 마스터즈 컵을 출현시켜야 합니다. 조건은 간단합니다.
리그 모드를 풀 시즌으로 설정해두고 연간챔피온을 따내면 됩니다. 난이도 설정은 어느 것이라도 상관이 없습니다. 마스터즈 컵에서 우승을 하면 숨겨진 7개의 유럽 클럽팀을 사용할 수 있게되고 덤으로 스페셜 클럽 매치 모드가 새롭게 추가됩니다. 스페셜 클럽 매치 모드가 새롭게 생기면 그와 동시에 2개의 숨겨진 구장도 함께 첨가됩니다. 그리고 유럽클럽팀 외에 4개의 리그 올스타팀의 선택 비기가 있습니다.
방법은 패드를 ○버튼이 위로 향하게 한 뒤 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○를 입력하면 됩니다.
이 말이 이해가 안 되는 분은 다음과 같은 방법으로 하면 됩니다. 패드를 정위치로 놓은 상태에서 →, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, X, ○로 입력하면 OK! 그리고 마지막으로 2개의 팀이 있는데 이것은 나비스 컵을 우승하면 사용할 수 있습니다.

철권 3 (PS)

Q 철권 3 플스용에서 샤오유의 3P복장을 사용하는 방법이 궁금합니다.

강민철

A 철권 3에서 3P복장을 사용하려면 일정 조건을 만족시켜야합니다.
샤오유의 3P복장은 아케이드 모드이건 VS 모드이건 상관없이 '50번 셀렉트' 라는 조건을 만족시킨 다음 샤오유를 선택할 때 스타트 버튼이나 세모 버튼으로 선택하면 됩니다.

A.크레이지 택시 (DC)

Q 크레이지 택시의 기술을 알려주세요.

A 화끈한 택시를 운전하는 크레이지 택시의 기술들입니다.

• 크레이지 대시
방법 :엑셀을 땐 상태에서 D기어를 넣은 직후 엑셀을 밟는다.
효과 : 급가속(출발시 사용하는 게 좋음).

• 크레이지 드리프트
방법 : 주행 중에 R-D기어로 바꾸고 핸들을 돌린다.
효과 : 드리프트 시킨다.

• 리미트 컷
방법 :엑셀을 땐 상태에서 R→D기어로 바꾸고 엑셀을 밟는다.
효과 : 급가속 시킨다(주행 중에 사용하는 것이 좋음).

• 크레이지 백 대시, 크레이지 스톱
방법(백대시) :크레이지 대시 성공 직후에 R기어를 넣고 엑셀을 밟는다.
방법(스톱) : 크레이지 대시 성공 직후에 R기어를 넣고 브레이크를 밟음.
효과 : 급정지 또는 급발진 시킴.

• 크레이지 턴
방법 : 정지된 상태에서 D기어를 넣은 후에 핸들을 충분히 꺾고 차가 움직이면 핸들을 꺾은 상태로 R→D기어로 바꾼다.
효과 : 빠른 속도로 방향 전환을 할 수 있다.

• 공중 드리프트
방법 : 공중에서 원하는 방향의 반대로 핸들을 돌리면서 브레이크.
효과 : 공중에서 착지하자마자 드리프트가 가능.





실시간 게임 ARS 0600-0909 탄생 기념
여름 방학 특별 이벤트!!
정말 이게 내꺼란 말이야?!
실시간 게임 Q&A 0600-0909 선물 대잔치!!
<응모 방법>
영구영구를 통해서 ID등록하신 분중에서
20명을 추첨하여 푸짐한 상품을 드립니다!
<응모 기간 : 7.30 - 8.20>
PANTHER
PlayStation,Guncon,Saturn compatible
플스용 건콘
MOVIE CARD
플스용 무비카드
창세기전 3
파이널 판타지 8
최신 PC게임 공략 단행본
비트매니아 콘트롤러
디아블로2
플스용 메모리 카드
SONY
PlayStation
문화상품권
포켓스테이션
듀얼쇼크
당첨자 발표>> 다음달 본지 광고란에 기재됩니다. 문의사항 : (주)제우미디어 기획팀 Tel)02-3142-6843/4

0600-0909로 오시면 신나는 일이 생겨요!

(공육백-영구영구)

1 SOS! 실시간 게임 Q&A

이젠 상담도 골라듣는다. 마음에 드는 상담원과 직접 대화를 해보세요!



ID : 뻔디기
담당 : VIDEO게임
특기 : RPG게임, 풍래의 시렌
VIDEO게임계의 살아있는 뻔디기로 불린다.
특히 RPG게임에 강한 면모를 보이며 구수한 말솜씨로 유저를 즐겁게 한다

ID : 총통X
담당 : VIDEO게임
특기 : 슈퍼 로봇 대전, 미소녀 게임
잡식성 취향으로 닥치는 대로 게임을 소화해 내는 왕성한 겜욕(?)을 자랑하는 떠오르는 샛별!

2 오늘의 퀴즈왕은? 대전 퀴즈 코너

푸짐한 경품! 국내 최초의 전화 대전 퀴즈!

끝까지 살아남은 자만이 경품을 탈 자격이 있다!



3 나의 IQ와 순발력을 테스트하자!

평소 3:6:9 게임에 약해서 항상 손해 보진 않나요?

혼자서도 즐길 수 있는 획기적인 3:6:9 게임을 만나보세요!

재미는 물론 푸짐한 상품에 입이 딱~ 벌어집니다.



청기백기 홍록기 및 3:6:9게임 상품 소개!



상품에 당첨되는 비결!

1) 0600-0909로 전화를 걸어 4번 게임방으로 들어온다

2) 청기백기홍록기 게임 또는 3:6:9 게임을 재밌게 즐긴다

3) 이때 점수가 높을 수록 당첨될 확률은 높아진다는 것을 명심!

4) 매달 말일에 당첨 여부를 확인하면 끝~~~

0600-0909서비스는 기존 700서비스와는 차별화된 전국 동일 전화 요금이 부과되며, 여러명이 동시 통화가 가능한 게이머들의 공간입니다.

한마디 하고 싶은데요!

안녕하세요. 오랜만에 독자 코너에서 인사를 드리는 가지입니다. 마음은 영원히 청춘이지만 자꾸 수염이 자라는 마감이라 괴롭군요. 그중 가장 괴로운 것은 11시경입니다. 배가 많이 고프거든요. 자꾸 괴로운 얘기를 해서 여러분을 울리고 말았군요. 여러분과 게임파워의 개선에 대한 이야기를 나누는 페이지. 그 문을 엽니다. 게다가 벌컥.

❖ 이진웅(18)

다른 건 다 좋은데 애니 코너를 좀 줄여 주었으면 좋겠습니다. 그리고 제발 부탁이니 부록 아무거나 넣어주세요. 물론 부록이 다는 아니지만 그래두….
PS. 이번 달 표지가 아무리 봐도 죽여주는군요 호호호.

▶ 애니 코너의 존재가치에 대한 의문. 여러분들이 가지고 계실 것입니다. 하지만 개인적인 생각으로는 애니메이션과 게임 분야는 상당히 근접한 분야가 아닌가 싶습니다. 동일 소재로 제작되는 게임과 애니를 비롯, 캐릭터 문화의 모태가 된다는 것, 상상의 폭을 더 넓혀주는 세계관 등등. "아 이놈의 애니메이션 소개 때문에 내 기종의 신작소식이 줄었잖아. 일러줄테다" 이런 생각을 하는 것은 너무 편협한 사고가 아닌가 싶네요.
또 하나! 담당자의 말을 빌리면…"이 만화 재미있는데…, 간단한 소개로 끝나면 좀… 그렇잖아요. 될 수 있으면 전체 내용을 전달해 주고 싶어요…"라는 군요.
페이지 배분은 게임잡지라는 타이틀에 걸맞게 적절히 조정해 나가겠습니다.
PS답. 코팅하세요.

❖ 권용우(15)

예전에는 게임파워가 발매되면 곧바로 서점으로 갔었지만 이번 달은 웬일인지 늦게 사보게 되었네요. 시험도 있었고 몇년간 보았던 잡지라 도저히 멈출 수가 없더군요. 그런데 표지가 아주 마음에 안 들어요. 앞으로는 성의 있는 표지로. 그리고 왜 휴대용 게임기 소식은 적은가요? 꽤 많은데… 제일 관심 있는 분야가 없어서 흥미 안나요.

▶ 짧은 몇 년간 책을 만들며 느끼게 되는 것은 바로 독자들의 입맛이 너무도 다양하다는 것입니다. 이 독자는 이 하나 때문에 책을 사보고, 저 독자는 그 코너 하나 때문에 이제 사지 말아야겠다는 생각을 하기도 하지요. 바로 위의 독자가 죽을 뻔했을 만큼 맘에 든 표지도 바로 몇 센티미터 내려오면 맘에 안드는 상황이 벌어지는 거죠. 누구의 입맛에 맞출 것인가? 그것은 참으로 어려운 문제입니다. 허허허.
휴대용 게임기! 참으로 좋은 작품이 많습니다. 그러나 이 휴대용 게임기의 경우 소프트의 사진을 찍는 것이 쉽지가 않습니다. 신작 소개는 할 수 있지만 그 연장선이라고 할 수 있는 공략의 경우 거의 불가능한 것이 현실이죠. GB의 경우는 PC용 에뮬레이터로 사진을 찍을 수 있지만…. 아쉽지만 좋은 해결책이 등장하기 전까지 파워에서 GB이외의 휴대용 게임기를 다루기는 힘들 듯합니다. 그러나 독자의 의지는 산을 움직입니다. 계속해서 많은 분이 원하신다면… 산은 움직이게 마련이죠.

❖ 김광문(25)

저는 주로 액션이나 ADV 게임을 즐겨하는 독자입니다. 일본판 게임도 재미있지만, 재미있는 영문판 게임도 즐기고 있는데요. 게임파워에서는 영문판 PS 내용이 적은 것 같은데, 좀 다뤄주었으면 고맙겠습니다.

▶ 게임파워 기자들은 영어를 못해서…일까요? 그간 일본게임만을 다뤄오던 관성이 우물안 개구리 같은 습성을 만든 것이 아닌가 생각합니다. 충분히 반성하며, 미주 지역 게임정보도 전하도록 노력하겠습니다. 고정코너도 고려해봐야겠군요.

❖ 강덕현(13)

그림을 그리는 코너가 있었으면 좋겠습니다. 독자가 그린 그림을 보내는 것입니다. 잘 그리면 조그마한 선물을 보내주는 것도 괜찮을 것 같습니다.

▶ 예전에 있었던 아트갤러리 같은 코너가 있었으면 한다는 의견 같군요. 물론 예전에는 그런 코너가 있었습니다만…. 지금은 없어졌습니다. 너무 쟁쟁한 실력자들이 POINT HUNTING을 하는 바람에 그림에 자신이 없는 독자들은 아예 시도도 해보지 않는 상황이 발생했거든요. 너무너무 그림을 보내고 싶은데 어떻게 할 것인가? 그렇다면 한가지 방법을 제시하죠. 각 기종별로 독자코너가 있습니다. 그곳을 이용하세요. 굳이 사연을 적지는 않더라도 그림을 보내주시면 담당자들이 마다할 리가 없습니다. 그림에 대한 답례(!)도 물론 준비되어 있습니다. 바로 '파워점수'라는 것이죠. 각 코너에 채택되신 분들에게는 일정치의 점수를 드리고 그 점수를 6개월마다 집계, 가장 높은 점수를 획득한 독자에게 선물을 증정하는 제도입니다. 길은 가까운데 있습니다. 보내주세요. 여러분의 그림, 사연, 질문… 기다리고 있습니다.

· 임영곤(28)

제가 파워를 산 이유는 단 한가지! 이번달 기사중 제 관심을 끄는 'PS2로 극장 시스템 꾸미기'란 기사가 있어서입니다. 비디오게임 자체가 약간 음성적이고 음지에 있는 것이 사실이기 때문에 이런 흥미 있는 기획기사가 아니면 비디오 게임잡지가 모두 비슷비슷한 격이 사실입니다. 같은 기대작 기사, 같은 공략 타이틀, 등등. 비슷비슷한 잡지사이에서 좋은 잡지가 되려면 차별화된 기획기사 같은 것이 절실히 필요하다고 봅니다. (후략)

▶ 연령층에 따라 호·불호가 극명하게 나눠지는 곳이 이 하드웨어 특집 부분입니다. 좋은 정보와 활용가능한 정보를 드리기 위해 노력중입니다. 게이머에게 정말로 필요한, 그리고 알아두면 절대적으로 도움이 될 것들을 실겠습니다.
지난달의 「AV 시스템 꾸미기」가 나간 뒤 꽤 다수의 독자분들이, "우리와는 거리가 먼 것 아니냐? 우리랑 상관없는 것은 흥미 없다"는 의견을 보내주셨는데, 참 의외더군요. 물론 현시점에서는 엄청난 비용과 불가능해 보이는 내용일지는 몰라도, '나도 언젠가 이런 시스템을 만들어 봐야지' 하는 생각을 해보는 편이 좀 더 미래지향적이지 않을까요? '오르지 못할 나무는 쳐다보지도 말라'는 속담이 있습니다만 게임과 꿈을 늘 가까이 하고 있는 게이머들이 "돈 많이 드는 쓸데없는 짓에는 흥미 없다"는 생각을 가지고 있다는 것에 묘한 기분이 들더군요. 정보는 힘이자 꿈이며 미래라고 생각합니다. 보다 많은 정보에 눈을, 그리고 귀를 마음을 여는 것이 게이머, 아니 현대를 살아가는 우리들의 자세가 아닌가 합니다.

❖ 김영준(24)

책 제본형태 좀 제발 바꿔주세요. 바꿀 때까지 매달 적어 보낼겁니다.

▶ 접착제로 낱장이 붙어있는 제본형태(예전 파워)와 지금의 형태… 세세한 말씀을 드리기엔 이 코너가 조금 좁군요. 간단히 말하면 고급 종이를 사용하기 위한 불가피한 선택이었습니다만… 독자여러분께 한마디의 양해도 없었던 것은 아무래도 저희 쪽의 잘못이라고 생각합니다. 매일매일 변해야 하는 것이 잡지인가 봅니다. 그러나 너무 외형적인 것에 사로잡히지는 말아주세요. 예전의 두꺼운 제본 형태의 게임파워와 지금 게임파워를 비교해보면 내용이나 정보가 절대 줄어들지 않았다는 것을 아실 수 있을 겁니다.

❖ 최인숙(25)

오타가 종종 눈에 띕니다. 가볍게 생각될 수 있으나, 정성이 덜해 보입니다. 파워의 정성이 오타 몇 개로 가볍게 평가되는 일은 없었으면 합니다.

▶ 감사합니다. 오자, 탈자 없는 책을 만들기 위해 노력하겠습니다.

❖ 박찬수(12)

게임파워가 개선되었으면 하는 것은 게임체험판(CD부록)을 넣어주었으면 한다.

▶ 최근 들어 이 같은 의견이 많이 들리는군요. 체험판, 혹은 정품게임을 넣기 위해서는 일본문화 개방, 그리고 비디오게임 시장의 확대가 선결과제입니다. 아직까지 두 문제 모두 낙관적이지 못한 상태이기 때문에 아쉽지만 어렵습니다.

❖ 이승우(15)

작년에는 쌤쌤마당이 있었는데 이제 없어졌군요. 가능하다면 다시 만들어 주셨으면 합니다.

▶ 쌤쌤마당은 순기능에 비해 역기능이 컸던 코너였습니다. 독자들 사이에 건전한 게임교환, 판매의 자리를 마련하자는 것이 본래 취지였으나, 복제물 거래, 쌤쌤마당을 사업의 장으로 활용하려는 업자들이 속속 등장하기 시작, 과감하게 폐지했던 것이죠. 물건을 팔겠다는 독자의 인적사항이 그대로 드러난다는 점에서도 그렇게 바람직하지는 않았던 것으로 판단됩니다. 쌤쌤마당을 부활시킬 생각은 지금 현재 없습니다.

❖ 임성호(16)

게임파워 본지가 좀 얇은데요. 사정이 되시면 조~금만 페이지를 늘려주시면 감사하겠습니다. 그리고 오타가 조금 있는데 이 부분도 조금 개선해주시고 부록도 조금 늘려주셨으면 해요.

▶ 두가지의 길이 있었습니다. 고급스러운 종이에 좋은 사진을 인쇄할 것인가…. 아니면 조금 저렴하면서도 질이 낮은 종이를 사용해서 페이지를 확보할 것인가. 게임파워는 전자를 선택한 것입니다. 어느 것이 독자 여러분을 만족시킬 수 있을지… 저희도 매달, 아니 매일 고민합니다. 예전처럼 볼륨감 있는 형태가 좋을 것인지, 아니면 지금의 것을 고수하느냐. 정말 이 문제는 여러 독자들의 의견을 물어야할 듯합니다. 여러분은 어떻게 생각하시는지… 언제나 여러분이 원하는 방향으로 움직일 생각입니다. 많은 의견 보내주시기 바랍니다.

이현수 팀장 midist@powerzine.com

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

여름방학 맞이 특선 제 2탄, PS로는 오랜 발매 연기를 끝낸「드래곤퀘스트 7」과 두근두근메모리얼 2의 추가 버전인「두근두근 메모리얼 2 - 댄싱 섬머 베이케이션」이 발매됩니다. DC로는「그랜디아 2」가 발매되는데 좀처럼 보기 힘들었던 RPG인 만큼 기대도 상승하고 있습니다. 덕분에 DC에서 부족한 장르인 RPG가 조금 보강될 것 같습니다. 그리고 아케이드용에서 높은 인기를 얻었던「F355 챌린지」도 발매됩니다. PS2로는 연기에 연기를 거듭했던「실황 월드 사커 2000」이 발매됩니다. 역시 잠잘 틈도 주지 않을 만큼 풍성한 한달이 될 것 같습니다.

PS


▲ 드래곤 퀘스트 7


▲ 두근두근 메모리얼 2 - 댄싱 섬머 베이케이션

PS2


▲ 실황 월드 사커 2000

DC


▲ 그랜디아 2


▲ F355 챌린지

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

8월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	10일	스트리트 보더스 2	마이크로 캐빈	SPT	5,800엔
PS	10일	햄스터 이야기	컬처브레인	SLG	미정
PS	24일	두근두근메모리얼 2 - 댄싱 섬머 베이케이션	코나미	SLG	오픈
PS	★26일	드래곤 퀘스트 7 -에덴의 전사들	에닉스	RPG	7,800엔
PS	8월	SD건담 G GENERATION-F	반다이	SLG	7,800엔
PS	8월	SD건담 G GENERATION-F LIMITED EDITION	반다이	SLG	9,980엔
PS	8월	Favorite Dear 순백의 예언자	NEC IC	S·RPG	미정
PS	8월	테트리스 with 카드캡터 사쿠라	PZL	아리카	5,800엔
PS2	3일	실황 월드 사커 2000	코나미	SPT	오픈
PS2	3일	드림 오디션	잘레코	음악게임	6,800엔
PS2	3일	진·삼국무쌍	코에이	대전액션	6,800엔
PS2	10일	건그리폰 블레이즈	게임아츠	ACT	6,800엔
PS2	10일	벨벳 파일	다즈	SLG	6,800엔
PS2	8월	매지컬 스포츠 고!고! 골프	마호	SPT	미정
PS2	8월	매지컬 스포츠 2000 갑자원	마호	SPT	미정

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	8월	삼국지 7	코에이	SLG	8,800엔
DC	3일	그랜디아 2	게임아츠	RPG	6,800엔
DC	3일	그랜디아 2(초회한정판)	게임아츠	RPG	7,800엔
DC	3일	F355 챌린지	세가	RCG	5,800엔
DC	10일	뱀파이어 크로니클	캡콤	ACT	4,800엔
DC	10일	프로야구 게임으로 놀자! 네트	세가	SPT	5,800엔
DC	10일	스폰 the Demon's scream	캡콤	ACT	5,800엔
DC	10일	디 디 플래닛	세가	액션	2,800엔
DC	10일	COOL COOL TOON	SNK	음악게임	5,800엔
DC	10일	시맨 -금단의 동물- 2000년 대응판	세가	SLG	6,800엔
DC	24일	룬 제이드	허드슨	RPG	5,800엔
DC	31일	힘내라 일본 올림픽 2000	코나미	스포츠	오픈
N64	11일	마리오 스토리	닌텐도	RPG	6,800엔

9월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	7일	리베로그란데 2	남코	SPT	5,800엔
PS	7일	비트매니아 Gotta MIX 2	코나미	음악 게임	오픈
PS	13일	디노 크라이시스 2	캡콤	ACT	미정
PS	21일	환상수호전 Vol. 1 할모니아의 검사	코나미	ADV	오픈
PS	21일	러브히나	코나미	SLG	오픈
PS	28일	청의 6호	반다이비주얼	SLG	6,800엔
PS	28일	너에게 Steady	시디브러스	SLG	5,800엔
PS2	14일	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	RCG	6,800엔
PS2	14일	G-SAVIOR	선라이즈 인터랙티브	SLG	7,800엔
PS2	21일	키보드 매니아	음악게임	코나미	오픈
PS2	21일	Ring of Red	코나미	SLG	미정

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	9월	실피드 더 로스트 플래닛	캡콤·게임아츠	SHT	6,800엔
PS2	9월	링 오브 레드	코나미	SLG	미정
DC	14일	카논	NEC인터채널	SLG	6,800엔
DC	14일	이터널 알카디아	세가	SLG	6,800엔
DC	21일	니벨룽겐의 반지	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔
DC	28일	성령기 라이블레이드	윙키소프트	SLG	5,800엔
DC	28일	데드 오어 얼라이브	테크모	ACT	6,800엔
DC	9월	캡콤 VS SNK 밀레니엄 파이트 2000	캡콤	ACT	미정
DC	9월	-1 그랑프리 2 for DREAMCAST	비디오시스템	RCG	5,800엔
N64	★27일	이상한 던전 풍래의 시렌 2 -귀신 습격 시렌성-	춘소프트	RPG	미정

10월 이후 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	10월	PS 조이드	토미	ACT	5,800엔
PS	여름	두근두근 프리티 리그 -Lovely Stat	엑싱 엔터테인먼트	ADV	6,800엔
PS	여름	RPG 만들기 4	아스키	ETC	6,800엔
PS	여름	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC IC	ADV	6,800엔
PS	여름	침묵의 함대	강담사	ETC	5,800엔
PS	여름	유구조곡	미디어웍스	ADV	미정
PS	여름	OH~NO	아스믹 에이스 엔터테인먼트	ETC	4,800엔
PS	여름	인어의 낙인	NEC IC	RPG	미정
PS	여름	북두의 권	반다이	ACT	미정
PS	여름	명탐정 코난-3인의 명추리-	반다이	ADV	5,800엔
PS	여름	체포하겠다	파이오니아LDC	ADV	미정
PS	★여름	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 Vol. 1(가칭)	코나미	ADV	미정

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	여름	모래의 엠브레이스 -에단 마을의 네이블-	아이디어팩토리	RPG	미정
PS	여름	타츠노코 파이트	타카라	SLG	미정
PS	가을	동경마인학원 외법첩	아스믹 에이스 엔터테인먼트	S·RPG	미정
PS	가을	메탈 슬러그 X	SNK	ACT	5,800엔
PS	겨울	시스터 프린세스	미디어웍스	ADV	미정
PS	★2000년	엠블렘 사가	아스키	S·RPG	미정
PS	2000년	기동 신선조 숫이라 검	아스키	RPG	미정
PS	2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
PS	2000년	퍼즐 DE 볼링	일본 시스템	SPT	미정
PS	2000년	카무라이 -韓來-	남코	RPG	미정
PS	★2000년	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
PS	2000년	스타트링 오딧세이 2 마룡전쟁	레이포스	SLG	미정

10월 이후 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	2000년	스타트링 오딧세이 3 밀레니엄 성전	레이포스	SLG	미정
PS	2000년	배틀쉽 야마토	록웰 인터내셔널	STG	3,800엔
PS	2000년	Dear Friends	비주얼 아츠	SLG	5,800엔
PS	2000년	음악만들기	아스키	SLG	미정
PS	2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
PS	2000년	퍼즐DE볼링	니혼이치소프트웨어	PZL	미정
PS	여름	RPG만들기	아스키	SLG	6,800엔
PS	겨울	더 마에스트로 뮤직	글로벌A엔터테인먼트	음악게임	미정
PS	미정	프로야구감독이 되자!	반다이	SLG	5,800엔
PS	미정	나이트 오브 제네시스 - 신들의 황혼	에스코트	S·RPG	5,980엔
PS	미정	블랙매트릭스 크로스	NEC	S·RPG	미정
PS	미정	록맨 X5	캡콤	ACT	미정
PS	미정	소울리버 리가시 오브 케인	캡콤	ACT	미정
PS	미정	머큐리어스 프리티	NEC IC	SLG	미정
PS	미정	전국몽환	반프레스토	SLG	미정
PS	미정	캡콤 AVG 넥스트 스타일(가칭)	ADV	미정	
PS	미정	백가이너-부활하는 용자들 완결편-	빙	RPG	미정
PS	미정	원더러 쇼크 -1960 아메리칸 드림즈-	SCE	TBL	미정
PS	미정	루나 윙 -시간을 넘은 성전-	상영사	S·RPG	6,800엔
PS	미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정
PS	미정	리그 익사이트 스테이지 Ⅵ	에폭사	SPT	미정
PS	미정	타임포칸 시리즈 보칸GoGoGo	반프레스토	ACT	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	11월	사일런트 스코프	코나미	STG	미정
PS2	11월	오니무사	캡콤	ACT	미정
PS2	봄	아메리칸 아케이드	아스트로	ACT	미정
PS2	봄	슈퍼퍼즐보블	타이토	PZL	미정
PS2	여름	크로스 파이어	EA·스퀘어	RPG	미정
PS2	여름	마술사 오펜(가칭)각천서점	A·RPG	미정	
PS2	여름	올스타 프로레스링	스퀘어	ACT	미정
PS2	가을	모토GP	남코	SPT	미정
PS2	가을	안젤리크 트로와	코에이	ADV	미정
PS2	가을	유니즌(가칭)	테크모	SLG	미정
PS2	가을	기갑세기G브레이커	선라이즈 인터랙티브	SLG	미정
PS2	가을	나와 마왕(가칭)	SCEI	ETC	미정
PS2	겨울	꽃과 태양과 비와	아스키	ADV	미정
PS2	겨울	마이트 앤드 매직	아스키	ADV	미정
PS2	겨울	1/4	프롬 소프트웨어	ETC	미정
PS2	겨울	델리 히드(가칭)	이미지니어	레이싱	미정
PS2	★겨울	포포로크로이스 이야기 3	SCEI	RPG	미정
PS2	겨울	초로HG(가칭)	타카라	RCG	미정
PS2	★2001년 봄	파이널 판타지 10	스퀘어	RPG	미정
PS2	2001년 봄	폭주 데코토라전설 3	스파이크	레이싱	미정
PS2	2001년	메탈기어 솔리드 2 -Sons of reberty	코나미	ACT	미정
PS2	2001년	타이푼	이미지니어	SLG	미정
PS2	★미정	극공간프로야구 AT THE END OF CENTURY 1999	스퀘어	SPT	6,800엔
PS2	미정	베스트플레이 프로야구	아스키	SPT	미정
PS2	미정	사이드와인더 MAX(가칭)	아스믹 에이스 엔터테인먼트	SLG	미정
PS2	미정	성령기 라이블레이드 2(가칭)	윙키소프트	SLG	미정
PS2	미정	신 쿨보더스(가칭)	웹시스템	ACT	미정
PS2	미정	리얼 드라이브	BRONE	레이싱	미정
PS2	미정	파이팅 일루전 K-1 그랑프리(가칭)	엑싱	SLG	미정
PS2	미정	고개 배틀(가칭)	엑제코	레이싱	미정
PS2	미정	엑조티카(가칭)	에닉스	A·RPG	미정
PS2	★미정	스타오션3	에닉스	RPG	미정
PS2	★미정	바이오해저드 시리즈	캡콤	ADV	미정
PS2	미정	스노우 보드 슈퍼크로스	일렉트로닉 아츠·스퀘어	SPT	미정
PS2	미정	목건 이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정
PS2	미정	젤드너실트 2(가칭)	코에이	S·RPG	미정
PS2	미정	.O.E(가칭)	코나미	SLG	미정
PS2	미정	왈퓨기스의 낮과 밤	코나미	ADV	미정
PS2	미정	1 ON 1 Government	조던	ACT	미정
PS2	미정	더 바운서	스퀘어	ACT	미정
PS2	미정	전일본 프로레슬링(가칭	스파이크	ACT	미정
PS2	미정	파이어 프로레슬링(가칭)	스파이크	ACT	미정
PS2	미정	하이퍼 투어	스리디	SLG	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	미정	이데 요스케의 마작가족 2(가칭)	세타	TBL	미정
PS2	미정	퍼펙트 골프3(가칭)	세타	SPT	미정
PS2	★미정	그랜트리스모 2000	SCEI	RCG	미정
PS2	미정	입체닌자활극 천주 2(가칭)	SCEI	ACT	미정
PS2	미정	전차로GO 최신작(가칭)	타이토	SLG	미정
PS2	미정	드럼매니아 2	코나미	음악게임	미정
PS2	미정	EX인생게임	타카라	TBL	미정
PS2	미정	500GP(가칭)	남코	RCG	미정
PS2	미정	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	격투액션	미정
PS2	미정	기동전사 건담(가칭)	반다이	SLG	미정
PS2	미정	F-1	비디오 시스템	RCG	미정
PS2	미정	봄버맨2001(가칭)	허드슨	ACT	미정
PS2	미정	쿠나이(가칭)	테크모	ACT	미정
PS2	미정	파일럿이 되자! 2(가칭)	빅터	SLG	미정
PS2	미정	드럼매니아 2(가칭)	코나미	음악게임	미정
PS2	미정	비트매니아 2DX	코나미	음악게임	미정
PS2	미정	결전 2	코에이	SLG	미정
PS2	미정	결전 3	코에이	SLG	미정
PS2	미정	퍼펙트 골프	세타	SPT	미정
PS2	미정	EX백만장자 게임	타카라	ETC	미정
PS2	미정	EX일본특급여행 게임	타카라	ETC	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	10월	사일런트 스코프	코나미	STG	미정
DC	여름	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	미정
DC	여름	www.사커 -참가자 모집-	크린 플라이트	SLG	5,800엔
DC	여름	청의 6호	세가	ADV	미정
DC	여름	빌더스 게이트	세가	RPG	미정
DC	여름	열투(NET) 골프	세가	SPT	5,800엔
DC	여름	머큐리우스 프리티	IC	SLG	미정
DC	여름	몬스터 브리드	NEC IC	SLG	미정
DC	여름	M-SR	세가	RCG	미정
DC	여름	러브히나 -돌연 약혼 해프닝-(가칭)	세가	ADV	5,800엔
DC	여름	네플 테일	세가	RPG	미정
DC	여름	세가테트리스(가칭)	세가	PZL	2,800엔
DC	여름	포케카노	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
DC	여름	룸메이트 노벨 -사토 유카-	데이텀 폴리스타	ADV	6,800엔
DC	여름	링 에이지	타쿠요	A·RPG	미정
DC	여름	MSR	세가	레이싱	미정
DC	가을	파워 스매시	세가	SPT	미정
DC	가을	사쿠라 대전 2 -그대여 죽지마오-	세가	ADV	미정
DC	가을	카드캡터 사쿠라 드림캐스트(가칭)	세가	ADV	5,800엔
DC	★가을	이노센트 티어즈	글로벌 에이 엔터테인먼트	S·RPG	6,800엔
DC	★가을	사쿠라 대전 3-파리는 불타고 있는가-	세가	ADV	미정
DC	★가을	엘도라도 게이트	캡콤	RPG	2,800엔
DC	가을	건스파이크	캡콤	ACT	미정
DC	겨울	메탈맥스 와일드 아이즈	아스키	RPG	미정
DC	겨울	해피레슨	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
DC	2000년	사립 저스티스 학원 2(가칭)	캡콤	격투액션	미정
DC	2000년	아니마스터 퍼즐(가칭)	세가	퍼즐	미정
DC	2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
DC	2000년	초시공 요새 마크로스(가칭)	상영사	SHT	미정
DC	2000년	판타지 스타 온라인	세가	RPG	미정
DC	2000년	도우전기패왕	빅터 인터랙티브 소프트웨어	ADV	미정
DC	미정	엔젤 프레젠트	NEC IC	ADV	미정
DC	미정	에코 더 돌핀 (가칭)	세가	ADV	미정
DC	미정	센티멘탈 프렐류드	NEC IC	ADV	미정
DC	미정	툼레이더 4 -THE LAST REVELATION	캡콤	ADV	미정
DC	★미정	그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
DC	미정	정문의삼국지	게임아츠	SLG	미정
DC	미정	18WHEELER(가칭)	세가	RCG	미정
DC	미정	아웃트리거	세가	ACT	미정
DC	미정	무지개빛 천사	제펜 코퍼레이션	SLG	미정
DC	★미정	슈퍼로봇대전 α	반프레스토	SLG	미정
DC	미정	다크아이즈(가칭)	넥스텍	RPG	미정
DC	미정	봄바람 전대 V포스	빙	SLG	미정
DC	미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정

10월 이후 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

N64

발매일	게임명	회사명	장르	가격
12월	포켓몬스타디움 금은	닌텐도	SLG	미정
여름	뷰포인트 2064	사미	SHT	7,800엔
여름	슈퍼블랙배스 64	스타피시	ACT	6,800엔
여름	도라에몽 3(가칭)	에폭사	ACT	미정
가을	WWW레슬매니아(가칭)	아스믹 에스 엔터테인먼트		미정
2000년	퍼펙트 다크(가칭)	닌텐도	ACT	6,800엔
★2000년	마더 3-돈왕의 최후-	닌텐도	RPG	6,800엔
★미정	바이오해저드 제로	캡콤	ADV	미정

N64

발매일	게임명	회사명	장르	가격
미정	와이프 아웃 64	코코너츠 재팬	RCG	7,980엔
미정	레브 리미트	세타	RCG	미정
미정	슈퍼맨	타이토	ACT	미정
★미정	파이어 엠블렘 64(가칭)	닌텐도	SLG	미정
미정	64위즈	허드슨	ACT	미정
미정	플라이트 시뮬레이터(가칭)	비디오 시스템	SLG	미정
미정	록맨 대시	캡콤	ACT	미정

GAME BOY 발매 리스트

★: 파워 기대작 표시

8월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
3일	댄스댄스 레볼루션 GB	코나미	음악게임	4,800엔
4일	던전 세이버	J윙	RPG	4,800엔
4일	포켓 러브히나(가칭)	스텔라 엔터테인먼트	ADV	미정
4일	근육번부 GB2-도전! 궁극의 배틀-	코나미	SPT	미정
4일	매지컬체이스	마이크로 캐빈	SHT	3,980엔
4일	소울겟터-방과후 모험RPG	마이크로 캐빈	RPG	3,980엔
25일	코로코로 카비	닌텐도	ACT	4,500엔
25일	에반게리온 마작보완계획	킹레코드	PLZ	3,890엔
8월	퍼펙트 초로Q	타카라	RCG	3,980엔
8월	GB 조이드	토미	SLG	미정

9월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
9월	햄스터 구락부 맡겨줘용!	조단	SLG	3,980엔
9월	팝픈뮤직 GB 애니메이션 멜로디	코나미	음악게임	4,500엔
9월	JET로 GO!	알트론	SLG	4,500엔
28일	비트매니아 GB 가챠믹스 2(가제)	코나미	음악게임	4,500엔
9월	록맨 X 사이버 미션	캡콤	ACT	미정

10월 이후 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
10월	비룡의 권 열전 GB	컬쳐 브레인	격투액션	3,980엔
★11월	테일즈 오브 판타지아	남코	RPG	미정
봄	월드사커 2000	코나미	SPT	미정
★여름	스타오션 블루스피어	에닉스	RPG	미정
2000년	빌리아드 클럽	알트론	SPT	미정
2000년	리그 익사이트 스테이지 택틱스	에폭사	SPT	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-지혜의 장-	닌텐도	A · RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-용기의 장-	닌텐도	A · RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-힘의 장-	닌텐도	A · RPG	3,800엔
2000년	블랙 오닉스 GB	비비에스	RPG	4,500엔
2000년	진 · 여신전생 데빌칠드런-적의 서-	아틀라스	RPG	미정
2000년	진 · 여신전생 데빌칠드런-흑의 서-	아틀라스	RPG	미정
미정	피아캐럿 토이박스	NEC인터채널	ADV	미정
미정	비트매니아GB -네트 잼-(미정)	코나미	음악게임	미정
미정	이상한 던전 시리즈 제 6탄 풍래의 시렌GB 2(가칭)	춘소프트	RPG	미정
미정	스타워즈 에피소드1 레이서	닌텐도	RCG	미정
미정	포켓몬 피클로스	닌텐도	ETC	미정
미정	다비스타목장(가칭)	미디어팩토리	SLG	미정
미정	헌터X헌터	코나미	ACT	5,800엔

원더스완 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시

8월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
10일	링∞(인피니티)	각천서점	ADV	3,500엔
10일	링∞(인피니티)초회한정판	각천서점	ADV	5,200엔
8월	슈퍼로봇대전 콤팩트 2	반다이	SLG	4,500엔

9월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
9월	일하는 초코보	스퀘어	RPG	4,200엔

10월 이후 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
여름	동경마인학원	아스믹 에이스 엔터테인먼트	SLG	4,800엔
여름	검은 눈동자의 노아 -셀그리스 크로니크-	거스트	RPG	3,980엔
여름	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제2부:우주격동편	반프레스토	SLG	4,500엔
겨울	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제3부:은하결전편	반프레스토	SLG	4,500엔
★2000년	성검전설 2	스퀘어	A · RPG	미정
★2000년	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	RPG	미정
★2000년	파이널 판타지	스퀘어	RPG	미정
★2000년	로맨싱 사가	스퀘어	RPG	미정
2000년	테트리스 for 원더스완	BBS	PZL	미정
미정	마작왕(가칭)	童	TBL	미정

네오지오 포켓

★: 파워 기대작 표시

8월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
3일	NGP 콜렉션 SNK VS 캡콤 파이터즈 SNK 서피트 버전	SNK	ETC	2,800엔
3일	NGP 콜렉션 SNK VS 캡콤 파이터즈 캡콤 서피트 버전	SNK	ETC	2,800엔
10일	COOL COOL JAM	SNK	ACT	미정
10	델타 워프@이오시스	ACT	3,800엔	

9월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
9월	빅뱅 프로레슬링	SNK	SPT	미정

10월 이후 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
가을	인피니티 큐어(가칭)	키드	SLG	미정
미정	SNK 캐릭터 레이스 게임(가칭)	ITL	레이싱	미정
미정	KOF R-3(가칭)	SNK	격투액션	미정

POWER 게시판

POWER 앙케이트

※ 답은 애독자 엽서 앙케이트 답변 코너에 작성해 주십시오.

어느새부터인가 국내에서는 비디오 게임 공략이 당연시되고 있습니다. 국내의 경우 잡지의 50% 이상을 공략이 차지한다고해도 과언이 아닙니다. 과연 그 이유는 무엇이며 또 공략에 대해서 게이머들은 어떻게 생각하는지 알아보기 위해 이번달 앙케이트 주제는 '게이머들이 생각하는 공략'으로 정했습니다.

1. 비디오 게임에 공략이 반드시 필요하다고 생각하십니까?
   ① 예　② 아니오

2. 비디오 게임 진행시 공략에 의존하십니까?
   ① 예　② 아니오

3. 비디오 게임 잡지에 있어 공략과 신작 정보 중 어느 것이 더 중요하다고 생각하십니까?
   ① 공략　② 게임정보

4. 공략에서 가장 중요한 부분은 어디라고 생각하십니까?
   ① 타이틀 수가 줄더라도 한 타이틀을 많은 페이지를 들여 심층분석
   ② 대화 해석이 가장 중요하다
   ③ 시스템 소개, 내용 소개, 던전 지도, 데이터 등이면 충분하다
   ④ 기타(　　　　　　　　　　)

5. 공략이 잘 됐거나 잘 안됐을 때를 평가한다면 그 기준은?
   ① 분량
   ② 숨겨진 요소를 전부 찾아냈는가
   ③ 대사가 전부 해석되어 있는가
   ④ 기타(　　　　　　　　　　)

6. 공략이 가장 필요하다고 생각하는 장르는?
   ① 대전액션　② RPG
   ③ 시뮬레이션　④ 스포츠나 퍼즐 게임
   ⑤ 기타(　　　　　　　　　　)

7. 공략이 게임을 즐기는데 많은 도움이 된다고 생각하십니까?
   ① 정말 많은 도움이 된다　② 조금 도움이 된다
   ③ 별로 도움이 되지 않는다　④ 게임의 재미를 반감시킨다
   ⑤ 기타(　　　　　　　　　　)

파워점수 상품

1등 플레이스테이션 2 1대



2등 드림캐스트 1대



3등 닌텐도 64 1대



파워점수 부활에 맞춰 상품도 대폭 업그레이드 될 예정입니다. 자세한 것은 다음달에 공개하도록 하겠습니다.

파워맨을 찾아라!

본지 어딘가에 숨어있는 파워맨,
이 파워맨을 찾는 분께는 추첨을 통해
5분께 파워점수 500점을 드립니다.





◀ 이달의 파워맨

파워점수 제도 부활

독자들의 의견을 수렴한 끝에 파워점수 제도가 부활합니다. 파워점수제의 기본적인 것들은 이전과 다른 것이 없습니다.

파워점수에 대하여 간단히 말씀드리면 각 코너에 참여하실 때마다 독자분에게 소정의 파워점수를 드립니다. 이것을 6개월에 한 번 총 결산하여 12월달부터 5월까지 그리고 6월달부터 11월달까지, 총 두 번에 걸쳐 독자여러분께 선물을 드립니다. 절대평가가 아닌 상대평가이므로 가장 점수가 높은 독자를 기준으로 순위를 체크합니다.

독자들의 많은 성원 부탁드립니다. '파워맨을 찾아라'와 'Beginner 비기넝어'에 참여해주시는 독자분, 그리고 애독자엽서를 정성껏 보내주시는 분들에게는 각각 500점씩 드립니다. 파워점수에 대한 좀더 자세한 사항은 각 코너를 참조하시기 바랍니다.

게임파워 방문 안내

게임파워를 방문하시고 싶다는 분이 많은데요, 방문이 언제든지 환영합니다. 다만 주말이나 휴일은 게임파워도 쉬는 날이며 그 외 휴가를 비롯한 각종 랜덤 이벤트 때문에 자리를 비울 때가 많으니 사전에 연락을 주시고 방문해 주시기 바랍니다. 그럼 즐거운 만남을 기대하고 있겠습니다.

애독자 엽서를 성의있게 작성해주신 분들께는…

애독자 엽서를 성의껏 작성해주신 분에게는 그 달의 게임파워를 보내드립니다. 물론 당첨된 사실을 모르고 책을 구입하는 문제가 발생하지 않도록 본지가 발매되기 전 개인적으로 미리 연락을 드리겠습니다. 애독자 엽서는 되도록 본명으로, 그리고 전화번호를 반드시 남겨주시기 바랍니다.

필자모집

게임파워에서는 편집부와 호흡을 같이할 인재를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, PS2, N64)와 아케이드, 나이 19세 이상에 게임을 공략집없이 클리어할 수 있는 실력이 있고, 자신의 생각을 글로 표현할 수 있는 필력을 가진 분이면 언제든지 환영합니다.
자! 게임파워의 필자가 되고 싶으시다구요? 그럼 어서 도전해보세요!
(☎) 02-3142-6845 게임파워 편집부

게임파워 카페

게임파워와 독자가 만난다! 라는 의도아래 개설된 게임파워 카페(http://cafe.daum.net/gamrpower). 이미 알려드렸던 것 처럼 카페에서는 독자와의 만남의 장을 마련하고 있습니다. 또, 최신게임의 실시간 데이터 업데이트로 게임의 궁금증을 풀어드리도록 서비스하고 있습니다. 어떻게 가냐구요? 인터넷 익스플로러를 열고 주소 창에 http://cafe.daum.net/gamrpower입력하면 OK입니다. 그럼 카페에서 뵙죠!

애독자 엽서를 성의있게 작성해 주신 분

이번달 애독자 엽서를 성의 있게 작성해주신 분들입니다. 사전 연락을 통해 게임파워 9월호를 보내드리겠습니다.

권용우/ 서울시 노원구
이경진/ 서울시 강북구
임성호/ 대구광역시 남구
최광규/ 서울시 성북구
김동희/ 경기도 안산시
장용민/ 경기도 부천시
임영곤/ 서울시 중구
배성완/ 서울시 영등포구
양슬기/ 충남 부여군
강덕현/ 수원시 권선구

파워점수 상품

4등 게임보이 컬러 1대



11~20등 캐릭터 피규어

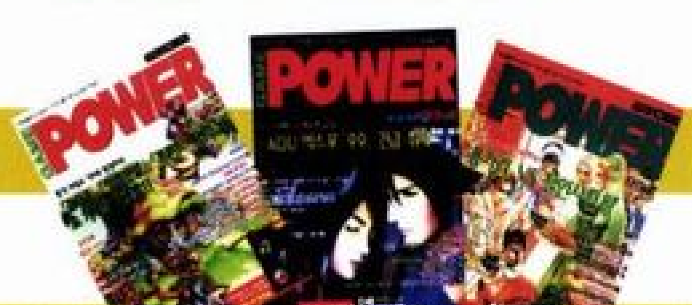


31-40등 휴대용 게임기 1대



변경예정

5- 10등 게임파워6개월 정기구독권



21~30등 닌텐도 64 또는 DC용 게임 1개



41- 50등 새턴용 한글판 게임 1개



변경예정



GAME POWER

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이현수
취재	신상민, 문학준, 이종우
객원기자	김규만, 방 진
일본 특파원	구언정
어시스트	김신권, 홍인균, 차준호, 김상근, 곽경수, 박기언, 천용건, 곽동언, 김영대, 박 경, 정해찬, 장은석, 문복규, 최수영, 김원태
파워미술팀장	이정아
미술	고은영 대리, 김해정
일러스트	차주영
제작팀장	이동백
제작	김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영, 정경남, 박성일, 김훈이, 송성범, 박영미
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 김희정 강은하, 김화석
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길



편집 후기



즐겁다. 마감 마무리의 피로감이 거의 느껴지지 않는다. 잠을 푹 자니 건강해지고 있다. 피부도 나날이 좋아져 간다. 매일 칼 같이 퇴근한다. 기자들이 원고 마감을 칼같이 지킨다. 공략 필자들이 원고를 사흘이나 빨리 가져왔다. 회사에 도착하는데 10분이 채 걸리지 않았다. 와… 다음달엔 저런 마감후기를 써봐야지….

…………………………………… **이현수 팀장**

특히 이번 달은 장난 아니게 정신적, 육체적으로 골치아픈일이 꽤나 많았다. 하지만 지면에 들어가는 글만큼은 대충 쓰지 못하는 성미라 일의 능률이 급속도로 떨어질 수밖에. 이제 며칠 후면 게임파워에 들어온지 일년이 되는데 그간의 노하우를 쌓아왔다기보다 시간이 흐르면 흐를수록 나태해지고 예전 마음껏 게임만 하던 예전이 그리워진다. 사미란 녀석은 군입대 문제로 여기를 그만둔 후 항상 유혹과 자랑을 서슴지 않는다. "어제도 하루종일 게임 했어요", "심심해 죽겠네. 요즘 계속 16시간 동안 잠만 자고 있거든요" 등등의 천인공노할 언행을. 아무튼 주위 이상한 변태들의 말에 휩쓸리지 않도록 노력하는 중이다. 지금의 본인에게는 이 일을 가장 소중히 여기고 싶으니….

…………………………………… **신상민 기자**

더위와 노출의 계절이 찾아왔다. 이럴 때 게이머가 선택할 수 있는 선택은 두 가지. 첫 번째는 밖으로 나가서 시원한 바다와 뜨거운 햇살을 만나 신나게 노는 것. 두 번째 선택기는 바로 에어컨 쌩쌩 나오는 집에 들어 박혀 즐거운 오락을 하는 것이다.
지금 Dr.M의 마음은 후자로 기울고 있다. 7월에 굉장한 타이틀이 우르르 등장해서 마감이 끝나는 대로 열심히 즐길 예정이지만…. 노출의 계절을 그냥 지날 칠 수도 없는 법. 결국 생각해 낸 것이… 피서지에 게임기 갖고 가기… ㅜ.ㅜ 옹~.

…………………………………… **문학준 기자**

한 몇 달간 동네 오락실에서 수련을 하지 못한 결과 용자와의 대결에서 상당히 실력이 떨어졌음을 알 수 있었다. 그렇다고 재수련을 해서 실력을 올리고 싶은 마음도 없으니… 난 이대로 철권계에서 잊혀지는 것인가?(…언제 철권계에 내가 알려진 인물이었던가… 기껏해야 동네 고수지-_-)

…………………………………… **이종우 기자**

실황 야구 7, 버추어 테니스. 이번달은(원래 많이 하지만) 스포츠 게임을 많이 했다. 그러나 좀처럼 '승운'이 따라주지 않아 연패에 늪에서 헤어 나오지 못한 한달. 성격상 지는 걸 싫어하는 본인이라 오기 발동. 지고 또 지면서도 승부를 멈출 수 없었다. 앗! 그러고 보니 마감할 원고가 십만 개쯤 쌓여있잖아! 일하자! ㅠ_ㅠ

…………………………………… **김규만 객원기자**

보자보자 하면서 보지 못하던 SERIAL EXPERIMENTS LAIN의 전(全)편을 보았다. 결과는 꽤나 감동적. 그래서 지인 몇 명과 LAIN에 대하여 이야기한 결과 그들의 반응은 "왜 보나?", "그게 재미있나?" 등의 냉담한 대답 뿐…. 간만에 '마루이치 풍경'이라는 재미있는 만화책을 발견했지만 그것은 격월간으로 연재하고 있어서(게다가 일본에서) 단행본을 사려면 족히 1년을 기다려야 한다. 룸메이트 노벨을 구입했건만 다른 사람들은 아무도 거들떠보지 않는다. 나는 절대로 내 취향이 이상하다고 생각치 않는다. 단지 사회가 이상하게 변했을 뿐이다. 나는 지극히 정상인이며 내게는 아무 죄도 없다. 정말이다. 믿어달라.

…………………………………… **방진 객원기자**

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	872-2915
서대문 해전사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 홍원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0366-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 희룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■경남 지역

마산 태영사	0551-241-5444
울산 녹수서적	0522-249-9042
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문학사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-6060
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■전북, 제주 지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.



파워점수 제도가 부활되었습니다. 따라서 파워티켓의 용도가 다시 파워점수 획득아이템으로 환원되었습니다. 6개월치 파워티켓을 모아 보내주시는 분들께는 기존의 점수에 500점을 가산해 드리겠습니다.


GO!
POWER
공·략·왕
3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
REPLAY
SCANDAL
スキャンダル
스캔들
PS 페르소나 2 -벌-
PS2 스캔들
DC 젯 셋 라디오
DC 수도고 배틀 2
DC 스트리트 파이터 3 3rd Strike
DC 로도스도 전기
© SCEI
2000
9

Contents

페르소나 2 - 벌 - 1

스캔들 53

젯 셋 라디오 83

수도고 배틀 2 105

스트리트 파이터 3 3rd Strike 129

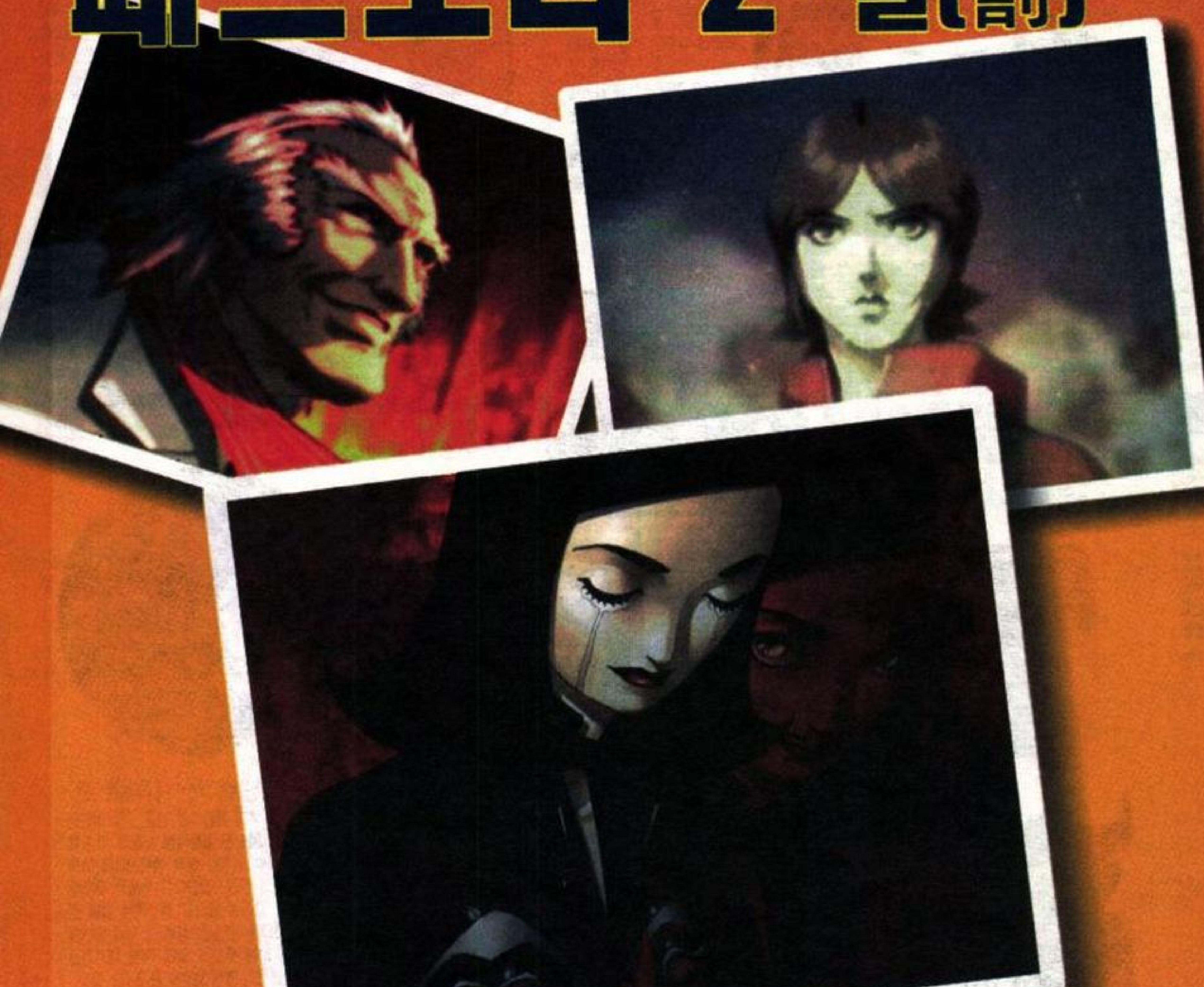
로도스도 전기 155

PLAYSTATION

●장르:RPG ●제작사:아틀라스 ●발매일:6월 29일 ●발매가:6,800엔

죄와 벌

페르소나 2 -벌(罰)-



그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★

작년에 발매된 「페르소나 2 -죄(罪)-」에 이어 등장한 「페르소나 2 -벌(罰)-」. 이번 편의 스토리는 전편에서 그대로 이어지는 단순한 내용이 아닌 좀 더 심오한 방식으로 연결되어 있다. 게임의 조작 및 시스템 면에 있어서는 전편과 거의 다른 점이 없으므로 「죄」를 해본 사람이라면 진행하는 데 어려움이 없을 듯. 페르소나 2를 완벽하게 즐기기 위해서는 「죄」와 함께 꼭 플레이해 보아야 할 게임이다.

공략 …› 나치스

주요 등장인물 소개



아마노 마야(天野 舞耶)

23세의 여성으로, 키스멧 출판에서 발간하는 잡지인 '크레스트'의 기자. 밝고 쾌활한 성격이며 주위에 사람이 잘 모여드는 타입이다. 최근에 생판 처음 만난 소년과 과거에 만났던 적이 있는 것 같다는 느낌에 약간은 당황한 상태. 마야는 그 소년을 '데자뷰의 소년'이라고 부르며 점점 깊이 신경쓰게 된다.



스오우 타츠야(周防 達哉)

다름 아닌 전작의 주인공이지만…. 최근에 만났던 마야에게 '데자뷰의 소년'이라고 인식되어지고 있다. 이야기 초반에는 조커(JOKER)에게 습격당한 마야를 구해준 후 '모든 것을 잊어라'라는 말만을 남기며 사라지는 등 의문스러운 행동을 반복한다. 그의 혼잣말에 의하면 어떠한 죄를 지었다는 것 같은데….



세리자와 우라라(芹澤 うらら)

점을 좋아하며 화장을 짙게 하고 다니는 마야의 친구. 자신에게 남자 운이 없다는 것 때문에 고민하고 있다. 마야보다는 한 살 위이며 그녀와는 고등학교 무렵부터 알고 지내온 사이이다. 현재에도 마야와 둘이 같은 곳에서 지내고 있을 정도로 친한 사이. 헬스클럽에 다니거나 권투를 익히고 있는 등 신체적으로도 꽤 단련된 상태이다.



파오푸

도청 퇴치의 간판을 내걸고 있는 한편, 소문을 모으는 홈페이지를 운영하고 있는 의문의 인물. 파오푸도 본명인지 아닌지 확실치 않으며, 대만 사람일 것이라는 정도만 추측되지만…. 마야 일행이 조커 사건을 조사하려는 도중에 만나게 되며 성격 차이로 카츠야와 대립하는 모습을 많이 보여준다.



스오우 카츠야(周防 克哉)

코우난(港南) 경찰서에서 근무하고 있는(순사부장) 25세의 젊은 형사로서 타츠야의 친형이기도 하다. 머리가 좋고 행동력도 뛰어나며 정의감이 넘치는 성격의 소유자이다. 그의 뛰어난 능력은 다분히 엘리트 기질을 갖추고 있다. 최근에 일어나고 있는 연속 살인사건을 조사하러 온 학교에서 마야와 처음으로 만나게 되며 어떠한 계기로 같이 행동하게 된다. 특히 헤어스타일과 선글라스가 눈에 띄는 듬직한 동료.



난죠 케이(南條 圭)

일본 유수의 복합 기업체인 난죠 그룹 집안의 도련님이다. 3년 전 고등학생 시절에 했던 페르소나 놀이를 계기로 해서 페르소나의 능력에 눈을 뜨게 된다. 집안이야 어쨌든 정의를 중요시하고 자신이 옳다고 생각하는 길을 선택해서 나아가는 견실한 성격. 스토리 중반쯤에 선택에 따라 동료가 되며 게임 내에서는 무슨 이유에선지 항상 헬멧을 쓰고 다닌다.



키리시마 에리코(桐島 英理子)

난죠와 마찬가지로 과거에 있었던 어떤 사건을 계기로 각성한 페르소나 술사. 통칭은 에리이며 오컬트 관련 지식이 풍부하다. 현재에는 여자 대학교에 다니고 있으면서 모델로서도 활약중이다. 그녀의 말에는 영어가 많이 섞여 있다는 것이 특징. 역시 스토리 중반쯤에 난죠와 둘 중에서 동료로 선택할 수 있다.



게임무대인 스마루(珠閒瑠) 시

이번의 무대는 변함없이 스마루 시. 전편과 너무도 같은 구조이지만 갈 수 있는 곳에 약간 변화가 있는 듯. 스마루 시내에 퍼져있는 각 지역의 구조와 함께 상점가에 대해서 자세히 알아보자.



▶스마루 시의 전경▶

히라사카 구(平坂區)

스마일 히라사카(スマイル平坂), 스마루 프리즌(スマル・プリズン), 카스가야마 고등학교(春日山高校)



〈※상점 순서는 왼쪽 위부터 오른쪽으로〉

상점가-카메야 오우쵸우(カメヤ横丁)

아키쵸우칭 시라이시	기본은 음식점. 하나 소문에 의해서 사람 찾기(人捜し)가 이루어지기도 한다. 소문 상인 토크(トク) 씨도 있다
동아 디펜스	처음에는 일반적인 장비품 판매 가게. 하지만 소문에 의해서 특수한 무기를 판매하게 된다
부영 카이로브티크	회복을 담당
사토미타다시	아이템 판매
벨벳 룸	페르소나 취급

유메사키 구(夢崎區)

골드(GOLD), 조디악(ゾディアック), 무 대륙(ムー大陸, 카지노), 기가 매쵸(ギガ・マッチョ)



상점가-중심가(センター街)

피스 다이너	음식점. 소문 상인인 치카린(チカリン)이 있다
토니의 가게	액세서리 전문점. 소문에 의해서 더욱 뛰어난 액세서리를 팔 수도 있다
비키니 라인	회복하는 곳
사토미타다시	아이템 판매
벨벳 룸	페르소나 취급

코우난 구(港南區)

루나팔레스 코우난(ルナパレス港南), 코우난 경찰서(港南署), 폐공장(廢工場), 하늘 과학관(空の科學館), 케이비스 해안(惠比須海岸)



※경찰서 안에 있는 강아지 모양의 모금함에 1만 엔을 넣으면 아이템을 얻을 수 있다

상점가-시 사이드 몰(シーサイドモール)

졸리 로저	음식점. 주인에게 말을 걸면 소문을 들을 수도 있다
스마루 지니	점 집. 처음에는 엉터리 점만 치지만 소문에 의해서 용룡점이나 상성점을 치게 된다. 용룡점은 그 운세에 따라 일시적으로 몇 가지 영향을 끼친다(적과의 조우율의 변화 등등)
종 사이코세라피	회복하는 곳
사토미타다시	아이템 취급
벨벳 룸	페르소나 취급

아오바 구(靑葉區)

키스멧 출판사(キスメット出版社), 스마루 TV(珠間瑠TV), 아오바 공원(靑葉公園), 야외음악당(野外音樂堂)



상점가-아오바 거리(靑葉通り)

카츠요우 탐정사무소	이 곳에서는 소장에게 의뢰해서 소문을 퍼트릴 수 있다. 또한 소문에 따라 구입한 잡지의 응모도 가능해지는데 당첨된 상품은 키스멧 출판사(마야의 자리)로 배달된다. 마지막으로 입구에 있는 고양이 상에 10만 엔을 넣으면 악마 소문 상인인 네코미타가 등장하며 더욱 새로운 소문을 얻을 수 있다
W. 슬래쉬	음식점. 안에 있는 빨간색 컴퓨터에서는 소문 게시판을 볼 수 있다
파라베람	처음에는 음식점. 그러나 파오푸와의 만남 후 무기도 취급
사토미타다시	아이템 상점
에테리아	회복을 담당. 하지만 소문에 의해서 '에텔 에스테(エーテルエステ)'라는 것을 취급한다. 이것은 종류에 따라서 특정 악마와의 호감도를 높이는 작용을 함으로써 컨택트에 영향을 끼친다
로사 칸디다	처음에는 극히 약한 방어구를 판매. 하지만 소문에 의해서 방어구가 점점 발전해간다
벨벳 룸	페르소나 취급

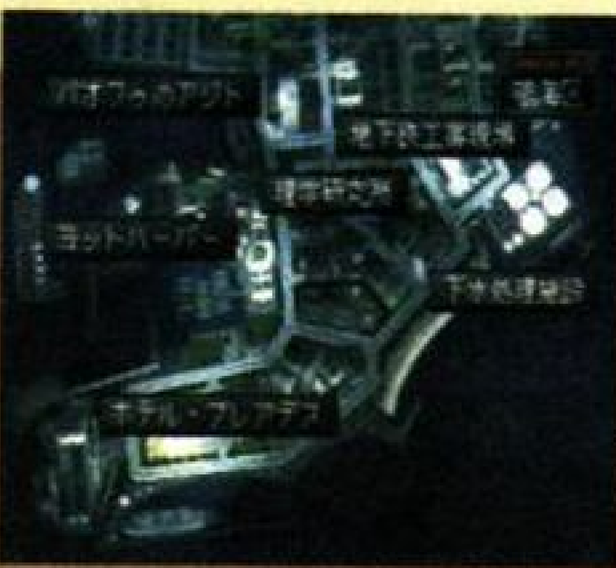
렝게 다이(蓮華臺)

혼마루 공원(本丸公園), 나나시마이 학원(七姉妹學園), 아라야 신사(アラヤ神社), 이와토 산(岩戸山)



상점가-로터스(ロータス)

갓템 초밥	음식점. 기본적으로 음식점에서는 먹은 음식에 따라 일정시간 동안 특정한 패러미터가 상승한다. 전투 맵에 들어가기 전에 들르면 좋다. 안에는 소문 상인 토로(トロ)도 있다
시간성	소문에 의해서 매직 카드를 판매하게 된다. 또한 카드를 복제도 가능해진다. 희귀한 카드는 복제를 통해 양산하면 좋다
카오리	향수집이지만 다른 게임의 여관과 같이 회복을 담당한다(3000엔 지불). 소문에 의해서 아로마테라피를 취급하기도 한다. 그것은 종류에 따라 향이 다른데 그 향을 좋아하는 악마와는 만날 확률이 높아지고 반대인 경우에는 낮아진다
사토미타다시	여러가지 아이템을 취급하는 가게. 아이템이 부족하다면 여기서 구입해두자
벨벳 룸	페르소나의 소환 등에 관련된 곳. 파오푸가 동료로 들어오고 나서부터 출입가능



나루미 구(鳴海區)

파오푸의 아지트(パオフゥのアジト), 요트 하버(ヨットハーバー), 호텔 프레아데스(ホテル・プレアデス), 하수처리시설(下水處理施設), 이학연구소(理學研究所), 지하철 공사현장(地下鐵工事現場)

상점가-호텔 프레아데스 뒷문	
에포니	음식점. 주인에게서 소문을 들을 수도 있다. 그리고 여기에 있는 살람 라딘(サラーム・ラディーン)이란 사람은 소문에 따라 지도 수집가가 되기도 한다. 다음 맵으로 향하기 전에 그에게 말을 걸면 백지도를 얻을 수 있는데 그것을 100%로 채워서 오면 아이템을 받을 수 있다
크렐 드 륜느	음식점. 하지만 소문에 의해서 무기를 취급하기도 한다
파파라챠	액세서리 취급점이지만 소문에 의해서 무기 개발을 의뢰할 수도 있다. 이때 특수한 재료가 필요하다
벨벳 룸	페르소나 취급점

시스템 설명

■시작화면의 메뉴

스타트(START)	게임을 처음부터 시작한다
컨티뉴(CONTINUE)	세이브한 파일을 불러내어 게임을 이어서 한다
스테레오(STEREO)/모노(MONO)	사운드 출력방식을 선택한다
진동(VIBRATION)	진동의 유(ON), 무(NO)를 결정한다

■조작 방법

방향키	캐릭터의 이동
○버튼	조사
×버튼	방향키와 같이 누르면 대시 이동
□버튼	커맨드 화면을 불러냄
△버튼	전투 맵이나 특정한 곳에서 지도화면을 불러냄
R1 R2 L1 L2버튼	화면 시점의 회전

● 각 화면의 설명

커맨드 화면



마법(魔法)

현재 페르소나가 소유하고 있는 마법을 사용한다. 단, 필드에서 사용 가능한 마법들만 해당된다(주로 회복계).

애널라이즈(アナライズ)

지금까지 싸웠던 악마(惡魔), 한 번이라도 소환해본 페르소나, 지금까지 찾아낸 합체마법(合體魔法) 등에 대한 정보를 본다. 단, 합체마법의 경우에는 찾아내지 못했던 것에 대한 정보를 미리 볼 수 있는 특수한 경우도 있다(이름은 적히지 않는다). 악마의 경우에는 △버튼을 누르면 현재 계약중인 악마들을 볼 수 있으며 계약을 해제할 수도 있다.

아이템(アイテム)

파티가 소유한 아이템을 확인하거나 사용할 수 있다. 여기서 △버튼을 누르면 게임의 진행에 중요한 역할을 하는 '이벤트(EVENT) 아이템'을 확인할 수도 있다.

개인 데이터(個人データ)

파티 개인에 대한 정보를 상세하게 보여준다. 기본적으로는 해당 사람과 페르소나의 능력이 절충되어 나타난다. 하지만 여기서 방향키의 위를 누르면 사람만의 정보, 아래를 누르면 페르소나만의 정보를 볼 수 있다.



그리고 △버튼을 누르면 현재 결정되어 있는 페르소나를 바꿀 수 있으며 □버튼을 누르면 장비화면으로 전환된다. 장비화면에서는 '추천 장비(おすすめ装備)'를 선택하면 자동으로 강한 장비품을 달 수 있다.

A. 선택한 사람의 HP및 SP의 최대치와 현재치를 나타낸다. 참고로 소모된 SP는 맵 안에서 걸어다니면 약간씩 회복된다(맵 이외의 곳은 해당 안 됨)
B. 페르소나에 대한 간략한 정보를 나타낸다. 이름과 레벨, 소비SP, 현재 랭크 상황, 속성 및 특성 등을 알 수 있다. 특히 랭크 화면에서는 다음 랭크까지 남은 대략적인 수치(NEXT)도 나타난다.
C. 개인의 각종 패러미터(STR, VIT, TEC, AGI, LUC)의 그래프 및 물리공격력(攻擊), 물리 방어력(防御), 마법공격력(魔攻), 마법방어력(魔防)을 나타낸다. 단, 여기서 나타나는 그래프 및 수치들은 사람과 페르소나의 능력이 절충되어 나타나는 것들이다. 그래프는 사람의 원래 수치를 기준으로 해서 낮으면 어두워지고 높으면 밝아진다. 임시로 상승한 수치는 노란색으로 표시된다.
D. 사람의 이름 및 성좌, 혈액형을 나타낸다.
E. 사람의 현재 레벨 및 경험치, 남은 경험치를 나타낸다.
F. 현재 장비품을 나타낸다.

컨피그(コンフィグ)

각종 환경을 설정하며 그 항목은 다음과 같다.

전투 연출(戰鬪演出)	리얼(リアル)이 기본이며 심플(シンプル)의 경우에는 전투화면의 연출이 간략화되어 시간을 절약할 수 있다. 단, 중요한 전투에서는 무조건 리얼 상태가 된다
사운드(サウンド)	사운드의 출력 방식을 선택하며 왼쪽이 스테레오, 오른쪽이 모노이다
진동(振動)	패드 진동의 유무를 결정한다
맵 회전방향(マップ…)	각 버튼에 의한 맵의 회전방향을 선택할 수 있다(시계 방향 및 시계 반대방향)
커서위치 기억(カーソル…)	ON으로 한 항목을 대상으로 커서의 위치를 기억하게 해준다(이동중, 전투중, 컨택트)
벽지설정(壁紙設定)	메시지 표시나 커맨드 화면에서의 배경이 되는 벽지를 변경한다(각각 10개씩 있다)

카드 리스트(カードリスト)

현재 지니고 있는 타롯 카드, 페르소나 카드, 마테리얼 카드, 매직 카드, 인센스 카드(위에서부터 순서대로)를 조사할 수 있다.

로드(ロード)

세이브한 파일을 불러내어 그 상황에서 다시 이어서 한다.

세이브(セーブ)

현재의 상황을 파일에 저장해 둔다(한 파일 당 메모리 카드 3블럭). 로드와 마찬가지로 거의 모든 곳에서 쓸 수 있다.

특수한 상황을 제외하고 거의 모든 곳에서 사용할 수 있다.

지도화면

일반적으로 맵 안에서 △버튼을 눌러주면 불러낼 수 있는 지도화면. 지도를 참고함으로써 맵의 대략적인 구조 및 자신의 현재위치를 파악할 수 있으나 아직 가보지 못한 곳은 나타나지 않는다.

지도는 L2나 R2버튼으로 확대 및 축소할 수 있으며, L1과 R1버튼으로 다른 층 및 구역의 지도를 볼 수 있다. 그리고 ×버튼을 누르면 커서를 빨리 움직일 수 있으며 □버튼을 누르면 자신의 현재위치로 커서를 바로 이동시킬 수 있다. 그리고 △버튼을 누르면 지도화면을 닫고 다시 통상화면으로 돌아온다.

축소된 지도에서는 계단 등의 대략적인 표시만 볼 수 있으나 한 눈에 현재위치를 확인할 수 있는 장점이 있다. 확대된 지도에서는 반대로 자신의 주위 환경을 집중적으로 파악할 수 있다. 그리고 한 번이라도 걸렸던 함정을 살펴볼 수 있으므로 다시 걸릴 위험이 줄어들게 된다. 하지만 확대상태의 가장 큰 장점은 바로 아이템 상자의 위치를 쉽게 확인할 수 있다는 것. 맵 안을 돌아다니며 뭔가 미심쩍은 물건(캐비넷이나 상자 등등)을 본다면 되도록 확대 지도를 확인해보자. 아직 조사하지 않은 아이템은 확대 지도상에서 '?'표시가 찍히므로 참고해두자.



▲확대화면



▲축소화면

전투 화면



전투개시(戦闘開始)

정해진 행동설정대로 전투를 개시한다. 시작한 후에는 ×버튼으로 취소할 때까지 자동으로 계속 전투가 이어진다. 따라서 상황에 따라서 전투를 적절히 끊어주는 것이 좋다. 화면 밑에는 현재 캐릭터를 표시하는 창이 있는데 행동중이라면 ACT, 다음 차례라면 NEXT, 대기 상태라면 WAIT라고 표시되니 잘 참고하도록.

작전(作戦)

전투를 진행하는 구체적인 방식을 정한다. 4가지 메뉴가 준비되어 있다.

컨택트(コンタクト)

악마들과의 대화를 시도한다. 때에 따라서는 악마들이 먼저 대화를 걸어오는 경우도 있다. 자세한 설명은 나중에.

애널라이즈

커맨드 화면에서의 애널라이즈 항목에서 악마를 고른 것과 똑같다. 현재 대치한 악마에 관한 정보를 볼 수 있다. 단, 한 번 싸웠던 적이 있는 악마의 경우에만 자세한 정보를 볼 수 있다.

행동설정 (行動設定)	캐릭터들의 구체적인 행동의 종류를 선택한다. 한 캐릭터를 고른 후에 공격, 페르소나, 아이템, 페르소나 체인지, 스테이터스, 방어(위에서부터 순서대로) 등의 행동을 설정할 수 있다. 몇 번이라도 바꿀 수 있으며 전원 공격(全員攻撃)을 선택하면 모두 그냥 공격 상태가 된다
행동순 변경 (行動順変更)	캐릭터들의 행동순서를 변경한다. 순서를 바꾸고 싶은 캐릭터끼리 서로 선택해 주면 된다. 이때 '순서리셋(順序リセット)' 명령으로 순서를 원상태로 되돌릴 수 있다
합체마법 (合体魔法)	특정한 마법들끼리 합쳐서 강력한 마법을 사용한다. 합체마법의 리스트에서 한 가지를 고르면 다시 4가지의 커맨드가 나타난다. 설정(設定)은 곧바로 발동할 수 있도록 마법과 행동순서를 자동으로 설정해 놓는다. 자동(自動)은 전투진행중에 조합순서가 맞게 되면 자동으로 발동되게끔 하는 것이다. 대기(待機)는 조합순서가 맞을 경우 일단 대기 상태로 되고 발동 여부를 결정할 수 있다. 불가(不可)는 조합순서가 맞아도 발동되지 않게끔 한다
전투 모드 (戦闘モード)	전투 모드를 노멀(ノーマル)로 할 것인지 싱글(シングル)로 할 것인지를 정한다. 싱글인 경우에는 거의 턴 제와 비슷하게 진행된다

컨피그

역시 커맨드 화면에서의 경우와 비슷하다. 단, 전투화면에서는 전투 연출, 진동, 커서위치 기억(전투중, 컨택트)의 3가지만 나타난다.

퇴각(退却)

한마디로 도망. 단, 당연히 실패할 경우도 있으며 아예 불가능할 때도 있다.

● 컨택트(コンタクト)

「죄」에서 「벌」로 이어지는 시스템 중의 하나인 컨택트. 전투에 참가하는 동료 중에 최고 3명까지 동시에 악마들과 대화할 수 있는 시스템이다. 그런데 전편에서는 한 캐릭터마다 여러 종류의 컨택트 방법을 가지고 있었지만 이번에는 그렇지 않다. 한 캐릭터마다 고유한 한 가지의 컨택트 방법이 정해져 있으므로 그 점에 유의해야 한다. 복수로 하는 컨택트는 캐릭터의 조합순서에 따라서 종류가 달라진다. 예를 들어, 두 명의 캐릭터가 동시에 컨택트를 시도할 때 누구를 먼저 선택하고 나중에 선택하는가에 따라서 결과가 달라지게 된다.



이때 주의할 것은 바로, 악마도 우리에게 말을 걸어온다는 것. 전투시작 전에 먼저 말을 걸어오는 것도 있으며 몇 가지 질문도 해오므로 잘 대답해보자.

악마의 반응

컨택트 방법에 따라서 나타나는 악마의 반응에는 여러가지가 있으며 그에 따라 나타나는 색이 다르다. 우선 기뻐할 때는 녹색으로 빛나며 분노했을 때는 빨간색으로 빛난다. 또한 공포를 느낄 때에는 파란색으로 빛나며 흥미를 느낄 때에는 노란색으로 빛나는 동시에 느낌표가

찍힌다. 그런데 흥미는 다른 세 가지의 기분과 섞여서 나타날 때도 있다. 예를 들어서 악마가 녹색빛과 함께 느낌표를 나타낸다면 기쁨과 흥미의 상태가 동시에 이루어지고 있다는 뜻이다.

반응의 단계는 3단계까지 있으며 같은 기분이 3번 나타나게 되면 악마는 그에 따른 행동을 취한다. 이때 기뻐하는 상태가 계속 지속되면 악마와 계약을 맺을 수 있게 된다(첫 번째 선택문). 계약을 맺은 악마를 만나서 다시 기쁨의 상태로 만들게 되면 아이템이나 돈, 또는 정보를 얻을 수 있다. 만약 마땅한 정보가 없을 경우에는 아이템이나 돈, 또는 회복을 시켜준다. 참고로 기쁨과 흥미의 상태가 함께 계속된다면 계약을 맺을 수 없음에 주의하자.

반대로 분노의 상태가 계속되면 결국 전투에 들어가게 되며 악마는 화난 상태가 된다. 이러한 악마에게는 다시 컨택트를 시도할 수 없으며 심한 경우에는 악마가 광폭 상태가 되는 경우도 있다. 계약을 맺고 있던 악마를 화나게 하면 계약이 해제되어 버리고 마니 주의할 것.



공포의 상태가 계속되면 악마는 도망가버린다. 그리고 흥미의 상태가 계속되면 타롯 카드를 얻을 수 있다. 계약을 맺고 있는 악마를 계속 흥미의 상태로 만들면 타롯 카드와 함께 프리 타롯 카드를 받을 수 있다는 것을 알아두자.

악마의 성격

악마들은 인간들과 비슷하게 성격이 있으며 그 종류에는 8가지가 있다. 바로 현명함(賢い), 어리석음(愚か), 어두움(陰氣), 밝음(陽氣), 강함(强氣), 약함(弱氣), 조급함(短氣), 거만함(高慢)이 그것들이다. 악마들은 이 8가지 중 최대 3가지의 성격을 지니고 있다. 이들 성격에 따라서 컨택트 방법도 적절하게 변화시켜 주어야 효과를 얻을 수 있다. 악마들의 성격과 캐릭터들의 성격을 비교해서 비교적 어울리는 것끼리 짝을 이루어주면 좋다.

속성 및 상성

일단 캐릭터들과 악마들, 페르소나에게는 고유한 속성이 정해져 있다. 그 속성들에는 화(火), 수(水), 풍(風), 지(地), 무(無)가 있으며 그 속성들에 따라 외우게 되는 마법 및 기술들도 영향을 받게 된다. 그리고 전부 해당되는 것은 아니지만 고유한 속성과 비슷한 종류의 공격에는 대부분 강한 면모를 보이며 반대의 경우에는 약한 면모를 보일 확률이 많다.

마법이나 물리적인 공격수단, 또는 무기에는 대부분 상성이라는 개념이 정해져 있다. 이들 상성에는 먼저 화염(火炎), 핵열(核熱), 수격(水擊), 전격(電擊), 빙결(氷結), 지변(地變), 질풍(疾風), 암흑(暗黑), 신성(神聖) 등의 마법계 상성이 있다. 그리고 비구(飛具), 투구(投具), 전기(戰技), 타격(打擊), 검격(劍擊) 등의 물리계 상성이 있으며 나머지로 만능(萬能), 무시(無視) 신경(神經) 등의 상성이 있다. 캐릭터와 페르소나, 악마들에게는 각각 약한 상성과 강한 상성이 정해져 있는 경우가 대부분이나 특이한 경우에는 약점이 없을 수도 있다. 자신이 강한 면을 보이는 상성의 공격을 받으면 데미지를 입지 않거나 반사 또는 흡수까지 가능하다는 이점이 있다. 반대로 약한 상성의 공격을 받게되면 평소의 몇 배나 되는 피해를 입게 되므로 주의하자. 특히 캐릭터보다는 달아준 페르소나에 영향을 더 많이 받으므로 새로 얻은 페르소나의 상성대응은 언제나 확인해 두자.

상태이상

보조마법이나 추가효과로 인해서 걸릴 수도 또는 걸리게 할 수도 있는 상태이상. 대부분의 상태는 아이템을 써서 바로 치료할 수도 있으며 일정 시간이 지나면 자동으로 회복되는 경우도 있다. 하지만 전투종료 후에도 계속 지속되는 것들도 있으니 주의할 것. 그 종류는 다음과 같다.

환영(幻影)	일정 시간동안 공격 명중률이 하락한다. 전투후 고쳐짐
수면(睡眠)	일정 시간동안 잠이 들어 행동할 수 없게 된다. 전투후 고쳐짐
맹독(猛毒)	전투중에는 매 턴마다 HP가 일정량씩 줄어든다. 맵 화면에서는 걸을 때마다 데미지를 입게 된다
빙의(憑依)	악마가 씌인 상태. 이 상태에서는 지정된 명령을 무시하고 간혹 빙의한 악마의 마법 및 기술이 멋대로 발동되기도 한다
혼란(混亂)	지정된 명령을 따르지 않고 자기 멋대로 행동하는 상태. 전투후 고쳐짐
매혹(魅惑)	적에게 홀린 상태. 이 상태에서는 아군을 공격해 오니 주의할 것. 전투후 고쳐짐
마봉(魔封)	일정 시간동안 페르소나를 사용할 수 없게 된다. 전투후 고쳐짐
빈사(瀕死)	HP가 0이 되어 기절한 상태. 그대로 전투가 끝나면 HP가 1인 상태로 돌아온다
감전(感電)	강한 전격계 공격을 받고 감전된 상태이며 일정시간 동안 행동이 불가능. 전투후 고쳐짐
빙결(氷結)	강한 빙결계 공격을 맞고 몸이 얼어버린 상태이며 일정시간 동안 행동불가능. 전투후 고쳐짐
광폭(狂暴)	매우 흥분한 상태로 명령을 듣지 않고 오직 물리공격만을 행한다. 하지만 물리공격력은 대폭으로 상승. 전투후 고쳐짐

아이템

게임에 등장하는 아이템은 중요 아이템을 제외하고도 상당히 많은 종류가 있다. 이제 그 아이템들에 대해서 살펴보자.

이름	효과
상약(傷藥)	아군 한 명의 HP를 30회복시킨다
메디컬 파우더(メディカルパウダー)	아군 전원의 HP를 30회복시킨다
사차원 지우개(四次元消しゴム)	아군 한 명의 HP를 30회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다
딸랑이 드링크(ガラガラドリンク)	아군 한 명의 HP를 200회복시킨다
야마타노 드링크(ヤマタノドリンク)	아군 전체의 HP를 200회복시킨다
선도(仙桃)	아군 한 명의 HP를 200회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다
보옥(寶玉)	아군 한 명의 HP를 전부 회복시킨다

이름	효과
보옥륜(寶玉輪)	아군 전원의 HP를 전부 회복시킨다
스나프 소울(スナフソウル)	아군 한 명의 SP를 30회복시킨다
츄잉 소울(チューインソウル)	아군 한 명의 SP를 100회복시킨다
술란([illegible])	아군 한 명의 SP를 400회복시킨다
소마(ソーマ)	아군 전원의 HP와 SP 전부 회복 및 모든 스테이터스 이상을 회복시킨다
소울 포에버(ソウルフォーエヴァ)	아군 한 명의 SP를 30회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다
리미트레스 소울(リミットレスソウル)	아군 한 명의 SP를 100회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다

이름	효과
히란야(ヒランヤ)	아군 한 명의 HP와 SP를 25%회복시킨다. 전투 중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다
반전 구슬(反魂しの玉)	아군 한 명의 빈사(瀕死)를 회복시키고 HP를 약간 회복시킨다
반혼향(反魂香)	아군 한 명의 빈사를 회복시키고 HP를 전부 회복시킨다
절벽 끝 분말(崖っぷち粉末)	아군 전원의 빈사를 회복시킨 후, 사용 자는 빈사상태로 된다
배수진(背水の陣)	아군 한 명의 빈사를 회복시키고 HP를 약간 회복시킨다. 사용해도 소비되지 않는다
해독제(解毒剤)	아군 한 명의 맹독(猛毒)을 회복시킨다
진정제(鎮静剤)	아군 한 명의 광폭(狂暴)을 회복시킨다
반짝G(バッチリG)	아군 한 명의 수면(睡眠)과 환영(幻影)을 회복시킨다
대폐(大弊)	아군 한 명의 빙의(憑依)를 회복시킨다
미라클 소다(ミラクルソーダ)	아군 한 명의 맹독, 광폭, 환영, 수면을 회복시킨다
매슬 드링크(マッスルドリンコ)	아군 한 명의 최대 HP를 20%UP해서 전부 회복시킨다. 전투중에만 효과가 있다
박카스 드링크(バッカスドリンコ)	아군 한 명의 최대 HP를 20%UP해서 전부 회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다
만파의 구옥(万波の勾玉)	사용하면 잔다인(ザンダイン)의 효과
이터널 디자이어(エターナルデザイア)	아군 전원의 빈사를 회복시킨 다음에 사용한 사람은 빈사. 사용해도 소비되지 않는다
힘의 구옥(力の勾玉)	사용하면 타르카자(タルカジャ)의 효과
체의 구옥(體の勾玉)	사용하면 라크카자(ラクカジャ)의 효과
마격의 구옥(魔撃の勾玉)	사용하면 마카카자(マカカジャ)의 효과
마벽의 구옥(魔璧の勾玉)	사용하면 서마카자(サマカジャ)의 효과
쾌속의 구옥(快速の勾玉)	사용하면 스크카자(スクカジャ)의 효과
역경의 구옥(力鏡の勾玉)	사용하면 테트라칸(テトラカーン)의 효과
마경의 구옥(魔鏡の勾玉)	사용하면 마카라칸(マカラカーン)의 효과
화염의 구옥(火炎の勾玉)	아기다인(アギダイン)의 효과
열괴의 구옥(烈火の勾玉)	마하라기다인(マハラギダイン)의 효과
수격의 구옥(水激の勾玉)	아쿠아다인(アクアダイン)의 효과
격류의 구옥(激流の勾玉)	마하 아쿠아다인(マハアクアダイン)의 효과
질풍의 구옥(疾風の勾玉)	갈다인(ガルダイン)의 효과
폭풍의 구옥(暴風の勾玉)	마하 갈다인(マハガルダイン)의 효과
지변의 구옥(地?の勾玉)	마그다인(マグダイン)의 효과
격진의 구옥(激震の勾玉)	마하 마그다인(マハマグダイン)의 효과
극한의 구옥(極寒の勾玉)	부후다인(ブフダイン)의 효과
격뢰의 구옥(激雷の勾玉)	지오다인(ジオダイン)의 효과
핵열의 구옥(核熱の勾玉)	프레이(フレイ)의 효과
핵격의 구옥(核撃の勾玉)	프레이라(フレイラ)의 효과
핵렬의 구옥(核烈の勾玉)	프레이다인(フレイダイン)의 효과
중압의 구옥(重圧の勾玉)	그라다인(グラダイン)의 효과
만폭의 구옥(万爆の勾玉)	메기드(メギド)의 효과
통폭의 구옥(痛爆の勾玉)	메기드라(メギドラ)의 효과
핵폭의 구옥(核爆の勾玉)	메기드라온(メギドラオン)의 효과
신성의 구옥(神聖の勾玉)	하마온(ハマオン)의 효과

이름	효과
암흑의 구옥(暗黒の勾玉)	무드온(ムドオン)의 효과
개비의 과실(開扉の實)	일부 적을 제외하고 전투에서 확실하게 퇴각할 수 있다
은 매니셔(銀のマニシャ)	아군 전원에게 신성(神聖) 및 암흑(暗黒) 상성의 공격을 각자 한 번씩 무효로 할 수 있는 배리어를 친다
레전드 브라이트(レジェンドブライト)	전설로 전해져 내려오는 빛나는 돌
아카식 링(アカシックリング)	고리형태의 기묘한 물질
비욘다이트(ビヨンダイト)	제조방법 불명의 초 고대 물질
메테오 라이트S(メテオライトS)	운석에 포함되어져 있던 특수한 물질
오프시디안(オブシディアン)	이상한 힘을 가진 돌
미스릴 은(ミスリル銀)	특수한 힘이 담긴 은
다마스크스 동(ダマスクス鋼)	제조방법 불명의 우수한 구리
오리할콘(オリハルコン)	아틀란티스에 존재했다고 전해지는 의문의 금속
히히이로카네(ヒヒイロカネ)	초 고대 일본에 존재했던 의문의 금속
무지개 조각(虹のかけら)	무지개 색으로 빛나는 아름다운 돌
꿈의 물방울(夢の滴)	이상한 힘을 가진 돌
월석(月の石)	신비롭게 빛나는 돌
태양석(太陽の石)	태양처럼 어둠을 밝히는 이상한 돌
월간 배틀마스터(月刊バトルマスター)	장비품 전문잡지
별책 미라클(別冊ミラクル)	마법 전문잡지
판타지 월드(ファンタジーワールド)	특수한 것과 이상한 것에 대한 특집을 내보내고 있는 잡지
소문난 스마루·준비호(噂の珠閒瑠・準備號)	숨겨진 CD의 소문을 흘린다
소문난 스마루·창간호(噂の珠閒瑠・創刊號)	숨겨진 CD의 소문을 흘린다
클린 솔트(クリーンソルト)	레벨이 낮은 적의 출현을 억제
데빌 카포테(デビルカポーテ)	일정거리 사이에서 악마의 출현률을 상승시킨다
디스가이즈 굿즈(ディスガイズグッズ)	일정거리 사이에서 악마의 출현률을 하락시킨다
도망 카칭코(逃げるがカチンコ)	일부 적을 제외하고 전투에서 확실하게 퇴각할 수 있다. 사용해도 소비되지 않는다
STR인센스(STRインセンス)	STR을 2상승시킴
VIT인센스(VITインセンス)	VIT를 2상승시킴
TEC인센스(TECインセンス)	TEC를 2상승시킴
AGI인센스(AGIインセンス)	AGI를 2상승시킴
LUC인센스(LUCインセンス)	LUC을 2상승시킴
HP인센스(HPインセンス)	HP를 2상승시킴
SP인센스(SPインセンス)	SP를 2상승시킴
ALL인센스(ALLインセンス)	모든 기본 능력을 2상승시킴
내세움의 소퇴(打ち出の小槌)	모든 기본 능력을 4상승시킴
아이템 프리더(アイテムブリーダ)	소지한 아이템을 하나 증가시킴
어웨이큰(アウェイクン)	페르소나의 랭크를 하나 늘림
황금 봉밀주(黃金の蜂蜜酒)	일정거리 사이의 악마의 출현을 억제. 사용해도 소비되지 않음
텐죠 오오방(天正大判)	텐죠 16년에 등장한 최초의 금화
CD1~CD18	컴퍼넌트에 넣고 음악을 들을 수 있다 (숨겨진 CD1과 2도 마찬가지)
리저브(リザーブ)	CD들과 마찬가지

● 무기 및 방어구

무기와 방어구는 게임의 원활한 진행에 있어서 상당히 중요한 존재이다. 각 상점에서 파는 무기 및 방어구들은 게임의 진행에 따라 그 종류가 수시로 바뀌므로 자주 체크해두는 습관을 갖자. 여기서 주의해야 할 것은 특정한 소문을 퍼트렸는가에 따라서 얻을 수 있는 것도 있고 그렇지 않은 것도 있다는 것이다. 특히 전설의 무기 등을 포함한 몇몇 특별한 장비품들은 소문과 밀접한 관계가 있으므로 소문 체크에도 게을리 하지 않는 편이 좋다. 그밖에는 아이템 상자에서 얻을 수 있는 것들이 있다.

무기

■ 총(銃) 계열

이름	공격력	상성	기타
전설의 수철포(伝説の水鉄砲)	1	수격(水撃)	명중률이 낮다
콜트 포니(コルトポニー)	4	비구(飛具)	
아스트라·팰콘(アストラ・ファルコン)	12	비구	
베레타 M93R(ベレッタM93R)	32	비구	
다크 사이드(ダークサイド)	40	비구	명중률이 높고 크리티컬 확률이 상승
S&W마그마(S&Wマグマ)	43	화염(火炎)	
퓨처 워(フューチャーウォー)	46	비구	카운터 효과, 크리티컬 확률 상승
자우엘P229(ザウエルP229)	48	비구	

PlayStation POWER 공략왕!

파이프 폭스(パイプフォックス)	56	비구	마법공격 10상승, 환영의 효과(확률 적음)
블랙 유니콘(ブラックユニーコ)	60	핵열(核熱)	마법공격 20상승, 명중률 상승
하드 볼러(ハードボーラー)	64	비구	
오뢰영탄(五雷霊弾)	70	전격(電撃)	감전의 효과(확률 중간)
메탈 스네이크(メタルスネーク)	74	비구	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
오토맥Five(オートマグFive)	80	비구	
기브 엔 브레이크(ギブアンドブレイク)	92	비구	유혹의 효과(확률 중간), 크리티컬 확률 상승
헬 게이트(ヘルゲイト)	94	만능(万能)	마법공격 30상승, 명중률이 높다
버스터 샷(バスターショット)	96	비구	
블루 펀서(ブルーパンサー)	108	비구	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
드래군(ドラグーン)	110	비구	마봉(魔封) 효과(확률 중간)
그림리버(グリムリバー)	128	빙결(氷結)	마법공격 40상승, 빙결 효과(확률 적음), 명중률이 높다
슈퍼 노바(スーパーノヴァ)	134	비구	크리티컬 확률이 굉장히 높다
뱀파이어(バンパアイア)	138	비구	HP흡수(효과 중간), 크리티컬 확률 상승
메테오 드래군(メテオドラグーン)	155	지변(地變)	마봉 효과(확률 큼)
전설의 핸드건(伝説のハンドガン)	160	비구	
데드 엔드(デッドエンド)	160	암흑(暗黒)	빈사 효과(확률 중간)
메기드 파이어(メギドファイア)	180	만능	마법공격 60상승
만마의 총(万魔の銃)	250	만능	

■ 권(拳) 계열

이름	공격력	상성	기타
전설의 어설픈 글러브(伝説のヘタレグラブ)	1	타격(打撃)	명중률이 낮다
테핑(テーピング)	1	타격	
복싱 글러브(ボクシンググローブ)	5	타격	
각수(角手)	16	타격	
메탈 글러브(メタルグローブ)	32	타격	
열권(烈拳)	40	타격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
냐고 크로우(ニャーゴクロー)	40	타격	매혹 효과(확률 큼)
라이프 포스(ライフフォース)	46	타격	HP흡수(효과 중간), 명중률이 높다
가디언 너클(ガーディアンナックル)	48	타격	
오우거 핸드(オーガハンド)	56	타격	혼란 효과(확률 적음)
델타 너클(デルタナックル)	60	빙결	마법공격 20상승, 빙결 효과(확률 적음), 명중률 높음
자마다할(ジャマダハル)	64	타격	
대시 너클(ダッシュナックル)	74	타격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
다마스커스 핸드(ダマスカスハンド)	75	타격	크리티컬 확률 상승
암무의 손자루(闇舞の手袋)	80	타격	
바이퍼(バイパー)	92	만능	맹독 효과(확률 중간), 명중률이 높음
카루라 크로우(カルラクロー)	94	화염	마법공격 30상승, 명중률이 높음
비트 디바이스(ビートデバイス)	96	타격	
코어 핸드(コアハンド)	108	타격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
이슈츌의 발톱(イシュチュルの爪)	128	수격	마법공격 40상승, 명중률이 높음
루나 핸드(ルナハンド)	134	암흑	빈사 효과(확률 큼)
스파이럴 네메시스(スパイラルネメシス)	138	타격	카운터 효과, 명중률이 높음
솔 핸드(ソルハンド)	150	타격	HP흡수(효과 큼)
전설의 글러브(伝説のクラブ)	160	타격	
우마암흑장(右魔暗黒掌)	160	만능	맹독 효과(확률 중간), 크리티컬 확률 상승
신좌폭열장(神左爆熱掌)	180	핵열	마법공격 60상승

■ 지탄(指弾) 계열

이름	공격력	상성	기타
전설의 부정 자금(伝説のあぶく銭)	1	투구(投具)	명중률이 낮음
1NT $ (1NT $)	4	투구	
게임 코인(ゲームコイン)	8	투구	
퓨쳐 코인(フューチャーコイン)	12	투구	
평차의 던진 돈(平次の投げ銭)	32	투구	
라운드 엣지(ラウンドエッジ)	40	투구	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
게리디(グリーディ)	46	투구	혼란 효과(확률 중간), 크리티컬 확률 상승
저스티스 코인(ジャスティスコイン)	48	투구	
스트라이커(ストライカー)	56	투구	크리티컬 확률 상승
매지컬 코인(マジカルコイン)	60	질풍(疾風)	마법공격 20상승, 명중률이 높음
코인 더 그레이트(コインザグレート)	64	투구	
섬광대(閃光貨)	70	전격	감전효과(효과 중간)
크로스 메달(クロスメダル)	74	투구	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
만다라(マンダラー)	80	투구	
스타 메달(スターメダル)	94	지변(地變)	마법공격 30상승, 명중률이 높음
헬 캐쉬(ヘルキャッシュ)	96	투구	
스피닝(スピニング)	108	투구	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
일억마대옥(一億魔貨玉)	128	핵열	마법공격 40상승, 명중률이 높음
오리할코인(オリハルコイン)	134	투구	HP흡수(효과 중간), 명중률이 높음
미크로 차크람(ミクロチャクラム)	150	만능	수면 효과(확률 큼)
전설의 코인(伝説のコイン)	160	투구	

항하사(恒河沙)	160	빙결	빙결 효과(확률 중간), 크리티컬 확률 상승
나유타(那由他)	180	지변	마법공격 60상승
갬블러(ギャンブラー)	200	투구	명중률이 없다?

■ 검(剣) 계열

이름	공격력	상성	기타
미도 본크라(迷刀ボンクラ)	1	검격	명중률이 낮음
조천구환(烏天狗丸)	49	검격	
플라즈마 소드(プラズマソード)	56	전격	감전효과(확률 적음)
호철(虎徹)	64	검격	
다마스카스 소드(ダマスカスソード)	70	검격	명중률이 높음
팔팔왕(八八王)	74	검격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
투바이헌더(トゥヴァイハンダー)	80	검격	
소드 오브 세이지(ソードオブセイジ)	94	수격	마법공격 30상승, 명중률이 높음
칠성검(七星剣)	96	검격	
신도검(神度剣)	108	검격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
소우슈우 마사무네(相州正宗)	115	검격	명중률이 높음
십악검(十握剣)	128	전격	마법공격 40상승, 감전효과(확률 적음), 명중률이 높음
쿠사나기 검(草薙剣)	134	질풍	마봉 효과(확률 중간)
몽상검(夢想剣)	150	검격	HP흡수(효과 큼), 크리티컬 확률 상승
전설의 일본도(伝説の日本刀)	160	검격	
빅트라(ヴィクトラー)	160	검격	카운터 효과
레반테인(レーヴァンテイン)	180	화염	마법공격 60상승

■ 돌검(突剣) 계열

이름	공격력	상성	기타
전설의 레이프어(伝説のレイプア)	1	검격	명중률이 낮음
에페 · 라피에레(エペ・ラピエレ)	46	검격	
어프소 블레이드(アプソブレード)	56	검격	HP흡수(효과 적음)
메일피어싱(メイルピアスイング)	64	검격	
소드 브레이커(ソードブレイカー)	65	검격	마법공격 20상승
삼실(シャムシール)	74	검격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
레이텔파랏슈(レイテルパラッシュ)	80	검격	
루나 블레이드(ルナブレード)	94	전격	마법공격 30상승, 감전효과(확률 적음), 명중률이 높음
피랑기(フィランギ)	96	검격	
소울 스터버(ソウルスターバ)	108	검격	명중률이 높음
솔 블레이드(ソルブレード)	128	화염	마법공격 40상승, 명중률이 높음
스타 프리저(スターフリーザ)	134	빙결	빙결효과(확률 높음)
전설의 레이피어(伝説のレイピア)	160	검격	
패러독서(パラドクサー)	160	검격	HP흡수(효과 중간)
제네시스(ジェネシス)	180	핵열	마법공격 60상승

방어구

■ 머리(頭) 부분

이름	방어력	기타
카우보이 모자(カウボーイハット)	3	
금편 모자(金編み帽子)	8	
풀 페이스(フルフェイス)	10	회피율 상승
조종 모자(カラクリ帽子)	11	크리티컬을 무효로 함
스팡겐 투구(スパンゲンヘルム)	12	
미스틱 투구(ミスティックヘルム)	15	마법방어 5상승
성백 투구(星白兜)	16	
게일 기어(ゲイルギア)	19	회피율 상승
진숙의 투구(辰宿の兜)	20	
겐지 투구(源氏の兜)	24	
염마 면구(閻魔の面具)	24	마법방어 12상승, 남성전용
프린세스 크라운(プリンセスクラウン)	27	회피율 상승, 여성전용
빛나는 갈기(輝くたてがみ)	28	마법방어 120상승
매지컬 헤어피스(マジカルヘアピース)	32	마법방어 15상승, 여성전용
풍독의 투구(風読の兜)	35	회피율 대폭 상승, 남성전용

■ 몸(體) 부분

이름	방어력	기타
캐쥬얼 셔츠(カジュアルシャツ)	1	회피율 상승
다크 슈츠(ダークスーツ)	2	남성전용
베로어츠 피스(ベロアツーピース)	2	여성전용
섹시 슈츠(セクシースーツ)	2	여성전용
골드 슈츠(ゴールドスーツ)	4	남성전용
하드 자켓(ハードジャケット)	6	
체인 메일(チェインメイル)	16	
취기 제거 슈츠(酔いどれスーツ)	20	회피율 상승, 남성전용
하이드 망토(ハイドマント)	23	회피율 대폭 상승
브리건다인(ブリガンダイン)	24	
미스릴 아머(ミスリルアーマー)	27	회피율 상승, 마법방어 40상승
엔젤 로브(エンジェルローブ)	30	마법방어10, 여성전용
백금사위 갑옷(白金絲威鎧)	32	
사마의 드레스(邪馬のドレス)	37	회피율 상승, 여성전용
현성의 옷(賢聖の衣)	40	
대자연의 옷(大自然の衣)	46	모든 능력치+9
신기의 갑옷(新奇の鎧)	47	마법방어 15상승
겐지 갑옷(源氏の鎧)	48	
맥시밀리언(マクシミリアン)	54	회피율 상승
베스트 드레서(ベストドレッサー)	55	크리티컬 무효
우먼 파워드(ウーマンパワード)	60	회피율 상승, 여성전용
게세츠씨(げせつさん)	64	마법방어 20상승, 남성전용
히히이로카네 갑옷(ヒヒイロカネの鎧)	67	마법방어 50상승
오로라 갑옷(オーロラの鎧)	69	크리티컬 무효, 여성전용
더 고저스(ザ・ゴージャス)	75	TEC 5, LUC 5상승, 크리티컬 무효
홍서 갑옷(弘誓の鎧)	125	

■ 발(足) 부분

이름	방어력	기타
하프 부츠(ハーフブーツ)	1	
레저 부츠(レザーブーツ)	1	
롱 부츠(ロングブーツ)	1	여성전용
스웨트 부츠(スウェットブーツ)	1	
카우보이 부츠(カウボーイブーツ)	3	
금편 타이츠(金編みタイツ)	8	
퀵 펌프스(クイックパンプス)	10	회피율 상승, 여성전용
프로텍트 부츠(プロテクトブーツ)	12	
마도초 신발(魔導草履)	15	마법방어 5상승, 남성전용
퍼레이드 부츠(パレードブーツ)	16	
벤케이의 정강이 보호대(弁慶のすね當て)	19	회피율 상승, 남성전용
프류테드 레그(フリューテッドレッグ)	20	
겐지 구족(源氏の具足)	24	
고데스 레그(ゴッデスレッグ)	24	마법방어 12상승, 여성전용
엔젤 레그(エンジェルレッグ)	25	LUC 10상승, 회피율 상승, 여성전용
아키레우스의 구족(アキレウスの具足)	25	회피율 상승, 남성전용
칠흑 구족(漆黒の具足)	27	회피율 상승, 남성전용
텐구의 하태(天狗の下　)	32	마법방어 15상승
마지막 구족(最果ての具足)	39	마법방어 40상승

■ 액세서리

이름	효과
토끼 부적(ウサギのお守り)	LUC+1
선글래스(サングラス)	명중률이 약간 상승
실버 피어스(シルバーピアス)	LUC+1
프로텍터(プロテクター)	방어력 3상승
다이아몬드 링(ダイヤモンドリング)	VIT+1
마젠타 쵸커(マゼンタチョーカ)	STR+2
크림존 쵸커(クリムゾンチョーカ)	STR+4
파워 브레스렛(パワーブレスレット)	STR+8
역왕의 반지(力王の指輪)	STR+12
칼마 링(カルマリング)	STR+15
사프랑 피어스(サフランピアス)	VIT+2
탄제린 피어스(タンジェリンピアス)	VIT+4
스태미너 링(スタミナリング)	VIT+8
어뮬렛(アミュレット)	VIT+12
링 더 에드마이어러(リングジアドマイアラ)	VIT+15
오키드 라리엣(オーキッドラリエット)	TEC+2
아이리스 라리엣(アイリスラリエット)	TEC+4
스킬 피어스(スキルピアス)	TEC+8
기교 피어스(技巧のピアス)	TEC+12
대교 피어스(大巧の指輪)	TEC+15
즈카이 바레타(スカイバレッタ)	AGI+2
감색 머리장식(紺青の髪飾り)	AGI+4
스피드 앵크렛(スピードアンクレット)	AGI+8
하이 스피드 앵클(ハイスピードアンクル)	AGI+12
어나더 라이트(アナザライト)	AGI+15
화이트 두건(ホワイトバンダナ)	LUC+2
순백의 두건(純白の鉢巻き)	LUC+4
해피 펜던트(ハッピーペンダント)	LUC+8
해더 펜던트(ハッダペンダント)	LUC+12
미라클 오브젝트(ミラクルオブジェクト)	LUC+15
힘나는 띠(いけいけタスキ)	STR+1, AGI+1
팬서 쵸커(パンサーチョーカー)	STR+2, AGI+2
팰콘 쵸커(ファルコンチョーカー)	STR+4, AGI+4
드래곤 쵸커(ドラゴンチョーカー)	STR+8, AGI+8
무사의 마음가짐(武士の心得)	STR+1, VIT+1, AGI+1
무장의 마음가짐(武将の心得)	STR+2, VIT+2, AGI+2
무제의 마음가짐(武帝の心得)	STR+3, VIT+3, AGI+3
무신의 마음가짐(武神の心得)	STR+4, VIT+4, AGI+4
스트렝스 소스(ストレングスソース)	레벨업 보너스 STR+1
바이탈리티 소스(バイタリティソース)	레벨업 보너스 VIT+1
테크닉 소스(テクニックソース)	레벨업 보너스 TEC+1
애지리티 소스(アジリティソース)	레벨업 보너스 AGI+1
럭키 소스(ラッキーソース)	레벨업 보너스 LUC+1
히트포인트 소스(ヒットポイントソース)	레벨업 보너스 HP+5
스피릿 소스(スピリットソース)	레벨업 보너스 SP+5
올 랜드 피어스(オールランドピアス)	ALL+15
싱크로나이즈 기어(シンクロナイズギア)	페르소나의 숙련도가 오르기 쉬워짐
뮤테이션 기어(ミューテーションギア)	페르소나의 돌연변이가 일어나기 쉬워짐
어저스트먼트 기어(アジャストメントギア)	페르소나의 발동시 소비 SP가 줄어듦
솔빙 오브(ソルヴィングオーブ)	미지의 합체마법을 애널라이즈할 수 있음
프리 캐치(フリーキャッチ)	계약을 안 해도 프리 타롯 카드를 얻을 수 있음
폴리스 글러브(ポリスグローブ)	전투시 아이템 입수 확률 상승
수호용의 부적(守護龍のお守り)	회피율 약간 상승
에메랄드 링(エメラルドリング)	AGI+1, 정말 아름답다…
크리스탈 링(クリスタルリング)	TEC+1, 정말 아름답다…

페르소나

이 게임에서 가장 큰 비중을 차지하는 페르소나. 그것에 대하여 알아보자.

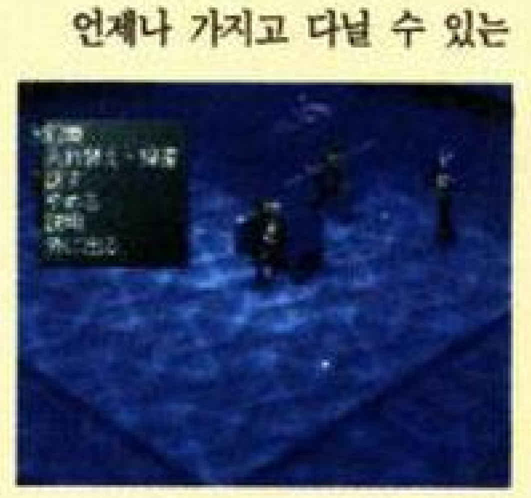
페르소나의 소환(召喚)

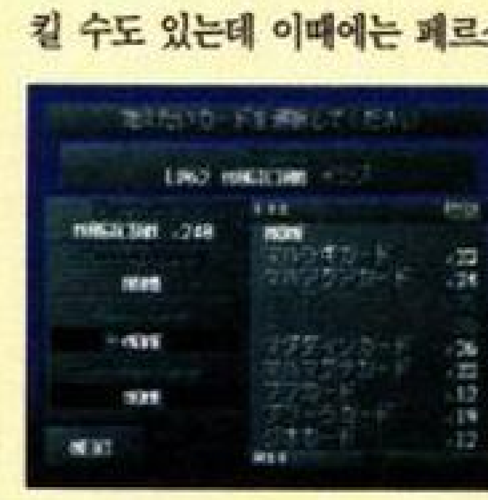
주인공들은 처음부터 페르소나를 가지고 있지만 게임을 진행할수록 더 많은 종류의 페르소나를 소환할 수 있다. 페르소나의 소환은 벨벳 룸(ベルベットルーム)에서 이루어지며 파오푸가 동료로 들어온 후에 이용할 수 있다(이상한 그림자가 보이는 상점).

기본적으로 페르소나를 소환하는 데는 일정량의 타롯 카드가 필요하다. 페르소나의 레벨이 높아질수록 더욱 많은 수의 타롯 카드가 필요하며 어떠한 페르소나들은 특수한 '마테리얼 카드(マテリアルカード)' 카드를 가지고 있어야만 소환할 수 있다. 마테리얼 카드는 주로 맵 안에서 얻을 수 있으며 특수한 상점에서도 구입할 수 있다(카지노 포함).

소환할 페르소나를 선택하고 나서는 '매직 카드(マジックカード)'와 '인센스 카드(インセンスカード)'를 이용해서 사용할 수 있는 마법을 추가시키거나 패러미터를 상승시킬 수 있다. 이를 이용해서 공격 마법만 있는 페르소나에게 강력한 회복 마법을 추가시킬 수도 있는 등 더욱 쓸모있는 페르소나를 만들 수 있다. 단, 각 카드 당 한 장씩만 가능하며 페르소나에 따라서는 추가할 수 없는 카드들도 있으므로 주의할 것.

언제나 가지고 다닐 수 있는 페르소나의 수에는 제한이 있으며 그 수가 초과하면 일단 벨벳 룸에 보관된다. 보관된 페르소나를 꺼내려면 '페르소나의 교환(交換)·귀환(歸還)'을 고른 후에 휴대하고 있는 페르소나와 보관되어 있는 페르소나를 바꾸면 된다. 여기서 페르소나를 귀환시킬 수도 있는데 이때에는 페르소





나와 특정한 아이템을 교환할 수 있게 된다. 이러한 아이템에는 상당히 좋은 것이 많이 있다.

랭크(ランク)

모든 페르소나는 초기의 랭크가 1이지만 많이 사용할수록 최대 8단계까지 랭크를 올릴 수 있다. 이때 랭크가 상승함에 따라 사용할 수 있는 마법 및 기술들이 추가되므로 새로운 페르소나를 얻었다면 꼭 어느 정도 랭크를 성장시켜 두자. 또한 랭크가 상승할수록 페르소나의 패러미터도 상승하게 된다. 페르소나의 랭크 표시 밑에는 다음 랭크까지의 남은 경험치가 대략 표시되므로 참고해두자.

상성(相性)

캐릭터들과 페르소나 사이에는 일정한 상성이 정해져 있다. 이 상성이 좋으면 페르소나를 소환할 때 소모되는 SP의 양이 줄어드는 등의 이점이 있다. 반대로 상성이 나쁘다면 오히려 소모 SP의 양이 늘어나게 되니 주의할 것. 상성에 따라서는 아예 달 수 없는 페르소나들도 있으니 항시 체크를 해두자.

뮤테이션(MUTATION)

이것은 페르소나에게 있어서 돌연변이라고 생각하면 된다. 전투가 종료된 후에 뮤테이션이라는 글자가 적히며 페르소나에게 변화가 일어난다. 이때 일어나는 변화에는 랭크의 상승, 패러미터의 상승, 새로운 마법 및 기술의 획득 등 여러가지가 있다. 어쨌든 뮤테이션이 일어나서 손해보는 것은 없으므로 언제나 일어나기를 바라자.

여기서 특수한 뮤테이션이 있는데 이것은 바로 '변이(變異)'이다. 이러한 뮤테이션이 일어난 후에 벨벳 룸으로 가서 커맨드를 확인하면 '변신(變身)'이 추가되며 전혀 다른 페르소나로 변신할 수 있게된다. 물론 미리 해당 페르소나를 캐릭터에게서 떼어놓아 두었어야 한다. 변신을 시킬지 안 시킬지는 플레이어의 자유. 시도하기 전에 변신 후의 페르소나의 능력을 잘 파악한 후 확실한 이점이 느껴진다면 가능한 변신시키는 것이 좋다.



레벨업 시의 보너스

전투종료 후에 캐릭터의 레벨업이 이루어 질 때 레벨 하나 당 3의 수치가 주어지며 캐릭터의 5가지 패러미터가 랜덤으로 상승된다(마야의 경우에는 수치를 직접 분배할 수 있다). 이때 현재 달고 있는 페르소나에 따라서 수치 1의 보너스가 주어진다. 그런데 페르소나에 따라 보너스 수치가 더해지는 패러미터의 종류는 다르므로 확인만 잘 한다면 특정 패러미터만을 중점적으로 키울 수도 있다. 이러한 점을 이용하여 각각 다른 개성이 있는 캐릭터를 만들어 보는 것도 좋을 듯 하다.

프리 타롯 카드

앞에서도 말했듯이 페르소나를 소환하려면 그 계열에 해당하는 타롯 카드를 일정한 수만큼 가지고 있어야 한다. 이때 타롯 카드가 모자란다면 프리 타롯 카드를 이용해서 부족한 수를 채울 수 있다. 프리 타롯 카드는 말하자면 백지와 같은 것으로서 벨벳 룸 안에 그림을 그리고 있는 남자에게 의뢰(依賴)를 맡기면 다른 타롯 카드로 변환시켜 준다. 변환할 타롯 카드의 계열과 개수는 마음대로 정할 수 있다. 프리 타롯 카드는 계약한 악마를 통해서 얻을 수 있으며(컨택트 설명 참조) 때때로 아이템 상자에 들어 있기도 하다.





▲이 사람이 의뢰를 받아준다

페르소나 일람

몇 가지의 페르소나들은 각각 한 계열을 이루고 있다. 계열 옆 괄호 안에 표시된 것은 레벨업 시 주어지는 보너스 수치를 나타낸다.

■ MAGICIAN(TEC+1)

레벨	이름	마법 및 기술	교환 아이템	특징
69	란다(ランダ)	할퀴기(ひっかき), 마린카린(マリンカリン), 메기드라(メギドラ), 메디라마(メディラマ), 무드온(ムドオン), 리컴드라(リカームドラ)	희생의 카드(犠牲のカード)	물리공격 반사, 신성 계에 약함
62	이시스(イシス)	마그다인(マグダイン), 메파트라(メパトラ), 마카라칸(マカラカーン), 지오다인(ジオダイン), 마하 마그다인(マハマグダイン), 프레이다인(フレイダイン)	메기드라 카드(メギドラカード)	마법공격 반사, 물리공격에 약함
55	마나난(マナナン)	아쿠아다인(アクアダイン), 발자크(バルザック), 마카카자(マカカジャ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 피아렌트(フィアレント)	마카카자 카드(マカカジャカード)	수격 반사, 화염에 약함
49	아베노 세이메이(アベノセイメイ)	몽견침(夢見針), 봉마의 어찰(封魔の御札), 하마온(ハマオン), 사마카자(サマカジャ), 그라다인(グラダイン), 정령소환(精霊召喚)	아기다인 카드(アギダインカード)	마법 반사, 물리에 약함
34	아그리파(アグリッパ)	포이즈마(ポイズマ), 아기라오(アギラオ), 저주의 단어(呪いの言葉), 메기드(メギド), 아기다인(アギダイン)	마하 라기온 카드(マハラギオンカード)	마법에 강하고 물리공격에 약함
16	텐구(テング)	마하갈(マハガル), 그라이(グライ), 일루존(イルゾーン), 대기의 벽(大気の壁), 리컴(リカーム), 이검난무(利剣乱舞)	마하갈 카드(マハガルカード)	질풍 계를 무효, 지변 계에 약함

■ PRIESTESS(VIT+1)

레벨	이름	마법 및 기술	교환 아이템	특징
71	라크슈미(ラクシュミ)	디어라한(ディアラハン), 라크카자(ラクカジャ), 잔다인(ザンダイン), 사마리컴(サマリカーム), 트라리프(トラリーフ), 용분의 춤(勇奮の舞)	아베타라(アヴェターラ)	신성 무효, 회복이 쉬움
64	스카아하(スカアハ)	갈다인(ガルダイン), 대기의 벽(大気の壁), 테트라자(テトラジャ), 선회속탄([illegible]), 메파트라(メパトラ), 선풍진(旋風陣)	갈다인 카드(ガルダインカード)	검격 및 전기(電撃) 반사, 신성 및 암흑 무효
55	하트홀(ハトホル)	그라이버(グライバ), 유혹의 마주르카(誘惑のマズルカ), 메디라마(メディラマ), 하이프레셔(ハイプレッシャー), 에스트마(エストマ)	파트라 카드(パトラカード)	신성 및 암흑 무효
51	이자나미(イザナミ)	마린카린, 자애의 기도(慈愛の祈り), 신기루(蜃気楼), 마하 아쿠다인(マハアクダイン), 비공참(飛空斬), 다이아몬드 더스트(ダイヤモンドダスト)	희생의 카드(犠牲のカード)	수격과 신성 및 암흑 무효
41	팔바티(パールヴァティ)	마하 아쿠에스(マハアクエス), 코톨디(コトルディ), 물의 벽(水の壁), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 리컴(リカーム), 부후다인(ブフダイン)	HP소스(HPソース)	신성 무효, 암흑에 약함
34	시프(シフ)	지온가(ジオンガ), 테트라자(テトラジャ), 디어라마(ディアラマ), 코톨디(コトルディ), 수면파(睡眠波), 파괴의 도치([illegible])	테트라자 카드(テトラジャカード)	질풍 무효, 전격 반사, 지변에 약함

27	텐세이 냥냥(テンセイニャンニャン)	구십구침(九十九針), 메파트라(メパトラ), 신기루(蜃気楼), 몽견침(夢見針), 마린카린(マリンカリン), 메디라마(メディラマ)	메디라마 카드(メディラマカード)	정신과 신경 반사

■ EMPRESS(VIT+1)

78	가이아(ガイア)	마그다인(マグダイン), 프레이다인(フレイダイン), 대지의 벽(大地の壁), 테트라칸(テトラカーン), 찰나오월우격(刹那五月雨撃), 대지의 분노(大地の怒り)	신광의 카드(神光のカード)	지변과 신성 및 암흑 무효
61	카리(カーリー)	이검난무(利剣乱舞), 저주의 단어(呪いの言葉), 그라다인(グラダイン), 디아라한(ディアラハン), 히트카이저(ヒートカイザー)	폭풍의 카드(暴風のカード)	화염 흡수, 핵열 및 신성 무효, 수격 및 빙결에 약함
48	리노크(リノク)	마하 마그나스(マハマグナス), 신기루(蜃気楼), 일문자 베기(一文字斬り), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 대지의 벽(大地の壁), 마그마드롭(マグマドロップ)	STR카드(STRカード)	지변 흡수, 질풍에 약함
36	세이오우보(セイオウボ)	홀리 라이트(ホーリーライト), 몽견침(夢見針), 잔간(斬鋼), 탈카자(タルカジャ), 메기드(メギド), 고천열풍탄(高天烈風弾)	선도(仙桃)	마법에 강함, 물리에 약함
26	네메시스(ネメシス)	아쿠에스(アクエス), 마베라스 댄스(マーベラスダンス), 트리플 다운(トリプルダウン), 무드(ムド), 메디아(メディア), 절대영도(絶対零度)	아쿠에스 카드(アクエスカード)	정신 및 신경 무효

■ EMPEROR(TEC+1)

86	비슈느(ヴィシュヌ)	부후다인(ブフダイン), 디아라한(ディアラハン), 마하 라기다인(マハラギダイン), 이검난무(利剣乱舞), 하마온(ハマオン), 메기트라온(メギドラオン)	소마(ソーマ)×10	모든 공격에 강함
65	오딘(オーディン)	그라다인(グラダイン), 마카카자(マカカジャ), 번개 세례(雷の洗礼), 무드온(ムドオン), 데스 바운드(デスバウンド), 어둠의 심판(闇の審判)	중압의 카드(重圧のカード)	마법 무효, 물리에 약함
52	인드라(インドラ)	이검난무(利剣乱舞), 지온가(ジオンガ), 대기의 벽(大気の壁), 마하 갈다인(マハガルダイン), 라크카자(ラクカジャ), 지오다인(ジオダイン)	소마(ソーマ)×10	질풍 무효, 전격 반사, 지변에 약함
45	프라칸(フラカン)	일문자 베기(一文字斬り), 프린파(プリンパ), 데카자(デカジャ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 선풍진(旋風陣), 탈카자(タルカジャ)	희생의 카드(犠牲のカード)	질풍 흡수, 지변에 약함
37	발(バール)	아쿠에스(アクエス), 리컴(リカーム), 메디라마(メディラマ), 프리저드 브레스(ブリザードブレス), 애시드 레인(アシッドレイン), 메기드라(メギドラ)	리컴 카드(リカームカード)	수격 흡수, 화염에 약함
28	마르두크(マルドゥーク)	아기라오(アギラオ), 포즘디(ポズムディ), 발자크(バルザック), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ), 마하라기온(マハラギオン)	애지리티 소스(アジリティソース)	화염 무효, 수격에 약함
9	아가트라무(アガートラーム)	마그나(マグナ), 코룰디(コトルディ), 일문자 베기(一文字斬り), 테트라자(テトラジャ), 프린파(プリンパ), 마하 마그나(マハマグナ)	무사의 마음가짐(武士の心得)	지변에 강함, 질풍에 약함

■ HIEROPHANT(STR+1)

82	브라후마(ブラフマー)	그라다인(グラダイン), 회전설법(回転説法), 서머리컴(サマリカーム), 서머카자(サマカジャ), 메기드라온(メギドラオン), 알파 블러스터(アルファブラスタ)	열화의 카드(烈火のカード)	마법 반사, 물리에 약함
75	야마오카(ヤマオカ)	잔다인(ザンダイン), 수면파(催眠波), 찰나오월우격(刹那五月雨撃), 디아라한(ディアラハン), 마한마(マハンマ), 가디언 햄머(ガーディアンハンマー)		질풍·전격·신성·정신·신경 무효
67	발나(ヴァルナ)	돌미나(ドルミナー), 테트라자(テトラジャ), 마하 아쿠다인(マハアクダイン), 회전설법(回転説法), 선회축탄(旋回蹴弾), 아쿠아 리타이드(アクアリータイド)	아기다인 카드(アギダインカード)	수격과 신성 및 암흑 무효
53	미스라(ミスラ)	독 물기(毒かみつき), 프린파(プリンパ), 피아렌트(フィアレント), 메기드라(メギドラ), 광자포(光子砲)	마하 라기온 카드(マハラギオンカード)	수격 흡수, 화염에 약함
39	야마(ヤマ)	이검난무(利剣乱舞), 코룰디(コトルディ), 마한마(マハンマ), 마하 무드(マハムド), 포즘디(ポズムディ), 어둠의 심판(闇の審判)	마하 아쿠에스 카드(マハアクエスカード)	지변과 신성 및 암흑 무효
29	샤카(シャカ)	홀리 라이트(ホーリーライト), 리컴(リカーム), 마후이(マフーイ), 수면파(催眠波), 닐바나(ニルヴァーナ), 파괴의 도처(破壊の種子)	리컴 카드(リカームカード)	모든 공격에 강함
23	우마야도노 오우지(ウマヤドノオウジ)	돌미나(ドルミナー), 할퀴기(ひっかき), 프린파(プリンパ), 디아라마(ディアラマ), 트라프리(トラフーリ), 에스트마(エストマ)	LUC의 카드(LUCのカード)	비구 및 투구 반사
14	겐조우(ゲンジョウ)	잔(ザン), 일루존(イルゾーン), 메디아(メディア), 마후이(マフーイ), 메파트라(メパトラ), 홀리 라이트(ホーリーライト)	마후이 카드(マフーイカード)	정신 및 신경 무효

■ LOVERS(AGI+1)

80	엘리스(アリス)	할퀴기(ひっかき), 메디라한(メディラハン), 수면파(催眠波), 마카라칸(マカラカーン), 오메가 크래스터(オメガクラスタ), 메기드라온(メギドラオン)	핵폭의 카드(核爆のカード)	모든 공격에 강함
42	비비안(ヴィヴィアン)	디아라마(ディアラマ), 유혹의 마주르카(誘惑のマズルカ), 포즘디(ポズムディ), 부후다인(ブフダイン), 수면파(催眠波), 마하 아쿠타인(マハアクダイン)	격류의 카드(激流のカード)	수격 무효, 화염에 약함
26	잭 란탄(ジャックランタン)	아기라오(アギラオ), 돌미나(ドルミナー), 마하 라기(マハラギ), 악마의 미소(悪魔の微笑み), 마하 라기온(マハラギオン)	마하 라기온 카드(マハラギオンカード)	화염 흡수, 수격에 약함
18	잭 프로스트(ジャックフロスト)	부후(ブフ), 소닉 펀치(ソニックパンチ), 파트라(パトラ), 스크카자(スクカジャ), 부후라(ブフーラ)	부후라 카드(ブフーラカード)	수격 무효, 빙결 흡수, 화염에 약함
11	로빈 굿 페로(ロビングッドフェロー)	마그나(マグナ), 포이즈마(ポイズマ), 돌미나(ドルミナー), 신기루(蜃気楼), 포즘디(ポズムディ), 마하 마그나(マハマグナ)	마하 마그나스 카드(マハマグナスカード)	지변에 강함, 질풍에 약함
2	픽시(ピクシー)	디아(ディア), 갈(ガル), 코룰디(コトルディ), 지오(ジオ), 마하 갈(マハガル), 메기드(メギド)	디아 카드(ディアカード)	질풍에 강함, 지변에 약함

■ CHARIOT(STR+1)

85	시바(シヴァ)	지오다인(ジオダイン), 이검난무(利剣乱舞), 탈카자(タルカジャ), 그라다인(グラダイン), 데스 바운드(デスバウンド), 뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)	격뢰의 카드(激雷のカード)	모든 공격에 강함
59	마하 카라(マハーカーラ)	강절단(剛切断), 포효(雄叫び), 테트라자(テトラジャ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 지옥의 업화(地獄の業火), 데스 바운드(デスバウンド)	내세움의 소퇴(打ち出の小槌)	물리 반사, 마법에 약함
50	아레스(アレス)	일문자 베기(一文字斬り), 돌미나(ドルミナー), 아기다인(アギダイン), 발자크(バルザック), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	아기다인 카드(アギダインカード)	화염에 강함, 수격에 약함
43	스사노오(スサノオ)	아기라오(アギラオ), 강절단(剛切断), 파트라(パトラ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 지오다인(ジオダイン), 탈카자(タルカジャ)	탈카자 카드(タルカジャカード)	물리에 강함, 마법에 약함
35	세이텐 타이세이(セイテンタイセイ)	마하 라기온(マハラギオン), 코룰디(コトルディ), 일문자 베기(一文字斬り), 이단 찌르기(二段突き), 서머카자(サマカジャ), 메기드(メギド)	메기드 카드(メギドカード)	화염 및 핵열 무효, 수격에 약함
27	타라니스(タラニス)	갈라(ガルーラ), 일문자 베기(一文字斬り), 포효(雄叫び), 킬러 윈드(キラーウインド), 몸통 부딪히기(体当たり)	갈라 카드(ガルーラカード)	물리에 강함, 마법에 약함

PlayStation

POWER 공략왕!

15 미노타우로스 (ミノタウロス)	소닉 펀치(ソニックパンチ), 몸통 부딪히기(体当たり), 코룸디(コトルディ), 대지의 벽(大地の壁), 포효(雄叫び)	무제의 마음가짐 (武帝の心得)	물리에 강함, 마법에 약함

■ STRENGTH(STR+1)

68 윙룽(ウォンロン)	파이어 브레스(ファイアブレス), 꼬챙이 찌르기(串刺し), 브리저드 브레스(ブリザードブレス), 테트라자(テトラジャ), 탈카자(タルカジャ), 마구 날뛰기(大暴れ)	테트라자 카드 (テトラジャカード)	빙결과 전격 및 핵열에 강함
56 부리토라(ヴリトラ)	물기(かみつき), 포이즌 브레스(ポイズンブレス), 지오다인(ジオダイン), 하이 프렛셔(ハイプレッシャー), 오메가 크레스타(オメガクレスタ)	격뇌의 카드 (激雷のカード)	빙결과 전격 및 핵열에 강함, 타격 및 전기에 약함
43 타크샤카(タクシャカ)	소화액(消化液), 아기라오(アギラオ), 독 물기(毒かみつき), 파이어 브레스(ファイアブレス), 불꽃의 벽(炎の壁), 그라다인(グラダイン)	중압의 카드 (重圧カード)	정신 및 신경 무효, 전격에 약함
29 크에레프레(クエレブレ)	물기(かみつき), 포효(雄叫び), 애시드 레인(アシッドレイン), 브리저드 브레스(ブリザードブレス), 날개 짓(はばたき)	VIT카드(VITカード)	빙결과 전격 및 핵열에 강함, 타격 및 전기에 약함
21 오토히메(オトヒメ)	미라쥐 브레스(ミラージュブレス), 구십구침(九十九針), 아쿠에스(アクエス), 몽견침(夢見針), 디아라마(ディアラマ), 마하 아쿠에스(マハアクエス)	디아라마 카드 (ディアラマカード)	수격 흡수, 화염에 약함
12 류우메(リュウメ)	아쿠아(アクア), 미라쥐 브레스(ミラージュブレス), 코룸디(コトルディ), 브리저드 브레스(ブリザードブレス), 포즘디(ポズムディ), 서마카자(サマカジャ)	STR카드(STRカード)	빙결과 전격 및 핵열에 강함, 타격 및 전기에 약함

■ HERMIT(VIT+1)

71 티슈트리아 (ティシュトリヤ)	아쿠아다인(アクアダイン), 애시드 레인(アシッドレイン), 회복의 가락(癒しの調べ), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 알파 블래스터(アルファブラスタ), 아쿠아 리다이트(アクアリーダイト)	아쿠아다인 카드 (アクアダインカード)	수격 흡수, 화염에 약함
56 키니치 · 아하우 (キニチ・アハウ)	마비 물기(マヒかみつき), 파이어 브레스(ファイアブレス), 포효(雄叫び), 몸통 부딪히기(体当たり), 불 레이다인(不レイダイン)	희생의 카드 (犠牲のカード)	물리에 강함, 정신 및 신경에 약함
40 겐부(ゲンブ)	마비 물기(マヒかみつき), 대지의 벽(大地の壁), 혼탁의 장기(混濁の瘴気), 라크카자(ラクカジャ), 마그다인(マグダイン), 마하 마그다인(マハマグダイン)	히란야(ヒランヤ)	지번 무효, 질풍에 약함, 빙결과 전격 및 핵열에 강함
33 바코(ビャッコ)	물기(かみつき), 스크카자(スクカジャ), 브리저드 브레스(ブリザードブレス), 물의 벽(水の壁), 애시드 레인(アシッドレイン)	배수진(背水の陣)	수격 및 빙결 무효, 화염에 약함
28 그린블스티 (グリンブルスティ)	마그나스(マグナス), 졸음의 유혹(まどろみの誘い), 포효(雄叫び), 마하 마그나스(マハマグナス), 전광석화(電光石火)	노아둔(ノアドン)	물리에 강함, 정신 및 신경에 약함
22 텐호우 겐스이 (テンホウゲンスイ)	마그나(マグナ), 일문자 베기(一文字斬り), 마그나스(マグナス), 포이즈마(ポイズマ), 이단 찌르기(二段突き), 라크카자(ラクカジャ)	라크카자 카드 (ラクカジャカード)	지번 무효, 질풍에 약함
14 네코마타(ネコマタ)	할퀴기(ひっかき), 마하 갈(マハガル), 키스 던지기(投げキッス), 아쿠에스(アクエス), 잔마(ザンマ)	냥고 크로우 (ニャンゴークロー)	정신 및 신경 반사

■ FORTUNE(LUC+1)

77 곡코우 조우테이 (ギョクコウジョウテイ)	강절단(剛切断), 매직 실(マジックシール), 테트라자(テトラジャ), 자애의 기도(慈愛の祈り), 빛의 재판(光の裁き), 고천열풍탄(高天烈風弾)	테트라자 카드 (テトラジャカード)	마법에 강함, 물리에 약함
70 펜릴(フェンリル)	포이즌 브레스(ポイズンブレス), 마비 물기(マヒかみつき), 몸통 부딪히기(体当たり), 포효(雄叫び), 데들리 번(デッドリーバーン), 마구 날뛰기(大暴れ)	핵폭의 카드 (核爆のカード)	화염과 신성 및 암흑 무효
66 스쿨드(スクルド)	프레이다인(フレイダイン), 코룸디(コトルディ), 돌미나(ドルミナー), 마카라칸(マカラカーン), 히에로스 그류페인(ヒエロスグリュペイン), 메디라마(メディラマ)	코룸디 카드 (コトルディカード)	신성 및 암흑 무효
65 베르단디(ヴェルザンディ)	그라다인(グラダイン), 디아라한(ディアラハン), 포즘디(ポズムディ), 프린파(プリンパ), 마카카자(マカカジャ), 빛이 심판(光の裁き)	중압의 카드 (重圧のカード)	암흑 무효, 신성에 약함
64 울드(ウルズ)	잔다인(ザンダイン), 서머리컴(サマリカーム), 메파트라(メパトラ), 마린카린(マリンカリン), 서마카자(サマカジャ), 어둠의 심판(闇の審判)	축복의 카드 (祝福のカード)	신성 무효, 암흑에 약함
51 켈베로스(ケルベロス)	파이어 브레스(ファイアブレス), 디아라한(ディアラハン), 물기(かみつき), 몸통 부딪히기(体当たり), 서머리컴(サマリカーム), 하이 프렛셔(ハイプレッシャー)	전쾌의 카드 (全快のカード)	지번 무효, 빙결과 전격 및 핵열 반사, 질풍에 약함

■ JUSTICE(STR+1)

63 휴페리온 (ヒューペリオン)	플레어 샷(フレアショット), 신기루(蜃気楼), 마하 라기다인(マハラギダイン), 트리플 다운(トリプルダウン), 히트 카이저(ヒートカイザー), 저스티스 샷(ジャスティスショット)	열화의 카드 (烈火のカード)	화염과 핵열 및 신성 무효, 빙결 및 수격에 약함
69 비샤몬텐 (ビシャモンテン)	아기다인(アギダイン), 이검난무(利剣乱舞), 마하 라기다인(マハラギダイン), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 그라다인(グラダイン), 마하 무드(マハムド)	아기다인 카드 (アギダインカード)	화염 반사, 수격에 약함
52 스칸다(スカンダ)	강절단(剛切断), 스크카자(スクカジャ), 이검난무(利剣乱舞), 테트라칸(テトラカーン), 마하 라기다인(マハラギダイン)	맥시 템페스트 (マキシテンペスト)	물리에 강함, 마법에 약함
38 나타(ナタ)	소닉 펀치(ソニックパンチ), 탈카자(タルカジャ), 몸통 부딪히기(体当たり), 킬러 윈드(キラーウインド), 브레인 쉐이크(ブレインシェイク), 테트라칸(テトラカーン)	아카샥 링 (アカシャクリング)	정신 및 신경 무효, 전격에 약함
25 마르스(マルス)	아기라오(アギラオ), 일문자 베기(一文字斬り), 하마(ハマ), 메디아(メディア), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	스트렝스 소스 (ストレングスソース)	화염에 강함, 수격에 약함
1 헤리오스(ヘリオス) -카쓰야의 초기 페르소나	아기(アギ), 싱글 샷(シングルショット), 파트라(パトラ), 할퀴기(ひっかき), 마하 라기(マハラギ)	STR인센스 (STRインセンス)	화염 무효, 수격에 약함

■ HANGEDMAN(LUC+1)

90 아자젤(アザゼル)	히트 웨이브(ヒートウェイブ), 악마의 미소(悪魔の微笑み), 어둠의 심판(闇の審判), 수면파(睡眠波), 대지의 분노(大地の怒り), 길로틴 페이크(ギロチンフェイク)	ALL카드 (ALLカード)	마법 흡수, 정신 및 신경 무효
61 프로메테우스 (プロメテウス)	잔다인(ザンダイン), 매직 실(マジックシール), 구십구침(九十九針), 마카카자(マカカジャ), 번개 세례(雷の洗礼), 와이즈맨 스냅(ワイズマンスナップ)	만파의 카드 (万波のカード)	물리에 강함, 전격에 약함
57 아드라멜크 (アドラメルク)	할퀴기(ひっかき), 포즘디(ポズムディ), 키스 던지기(投げキッス), 마하 갈다인(マハガルダイン), 그라다인(グラダイン), 어둠의 심판(闇の審判)	꿈의 물방울 (夢の滴)	암흑 반사, 신성에 약함
41 발바트스(バルバトス)	잔마(ザンマ), 악마의 미소(悪魔の微笑み), 마그마다인(マグダイン), 트리플 다운(トリプルダウン), 마그마 드롭(マグマドロップ)	프린파 카드 (プリンパカード)	지번 반사, 질풍에 약함
24 카반다(カバンダ)	아쿠아(アクア), 물기(かみつき), 아쿠에스(アクエス), 물의 벽(水の壁), 마하 아쿠에스(マハアクエス), 몸통 부딪히기(体当たり)	마하 아쿠에스 카드 (マハアクエスカード)	수격 무효, 화염에 약함
17 삭스(シャックス)	부후(ブフ), 지오(ジオ), 포효(雄叫び), 신기루(蜃気楼), 후부라(ブフーラ)	HP인센스 (HPインセンス)	수격 무효, 검격 및 전기에 강함, 비구나 화염 및 지번에 약함

PlayStation POWER 공략왕!

6	오딧세우스(オデュッセウス) -파오푸의 초기 페르소나	갈(ガル), 일루존(イルゾーン), 구십구침(九十九針), 졸음의 유혹(まどろみの誘い), 마하 갈(マハガル), 회복의 가락(癒しの調べ)	TEC인센스 (TECインセンス)	질풍 및 전격 무효, 지변에 약함

■ DEATH(STR+1)

47	카론(カロン)	잔다인(ザンダイン), 마한마(マハンマ), 마하 무드(マハムド), 그라다인(グラダイン), 매직 실(マジックシール)	만파의 카드(万波のカード)	암흑 반사, 신성에 약함
44	안쿠우(アンクウ)	강절단(剛切断), 마하 무드(マハムド), 지오다인(ジオダイン), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 선풍진(旋風陣)	오프시디안(オブシディアン)	신성 및 암흑 무효
22	헬(ヘル)	무드(ムド), 마그나스(マグナス), 프레이(フレイ), 후부라(ブフーラ), 마하 갈라(マハガルーラ), 파이어 스톰(ファイアストーム)	TEC카드(TECカード)	신성 및 암흑 무효

■ TEMPERANCE(LUC+1)

63	드지크(ズザク)	아기다인(アギダイン), 날개 짓(はばたき), 파이어 브레스(ファイアブレス), 마한마(マハンマ), 히에로스 그류페인(ヒエロスグリュペイン), 지옥의 업화(地獄の業火)	레전드 브라이트 (レジェンドブライト)	화염 무효, 검격 및 전기에 강함, 비구나 수격 및 지변에 약함
54	피닉스(フェニックス)	파이어 브레스(ファイアブレス), 서머리컴(サマリカーム), 날개 짓(はばたき), 어설트 다이브(アサルトダイブ), 리컴드라(リカームドラ)	이터널 디자이어 (エターナルデザイア)	화염과 신성 및 암흑 무효
37	스츄바리데스 (スチュバリデス)	잔마(ザンマ), 프린파(プリンパ), 마후이(マフーイ), 포효(雄叫び), 그라이버(グライバ)	그라이버 카드 (グライバカード)	질풍 무효, 검격 및 전기에 강함, 비구 및 지변에 약함
19	피아랄(フィアラル)	마하 갈(マハガル), 몸통 부딪히기(體當たり), 갈라(ガルーラ), 포효(雄叫び), 날개 짓(はばたき), 대기의 벽(大氣の壁)	마하 갈 카드 (マハガルカード)	검격 및 전기에 강함, 비구 및 지변에 약함
5	하피(ハーピー)	할퀴기(ひっかき), 갈(ガル), 마하 갈(マハガル), 잔(ザン), 코툴디(コトルディ), 마비 할퀴기(マヒひっかき)	프리 타롯 카드 (FREE TAROT)	검격 및 전기에 강함, 비구 및 지변에 약함

■ DEVIL(STR+1)

99	루시퍼(ルシファー)	어둠의 심판(闇の審判), 광자포(光子砲), 오메가 크래스터(オメガクラスタ), 메기드라온(メギドラオン), 어나더 디멘션(アナザディメンション)	만마의 총 (万魔の銃)	모든 공격에 강함
61	베르제브브(ベルゼブブ)	지오다인(ジオダイン), 그라다인(グラダイン), 마하 무드(マハムド), 메기드라(メギドラ), 석화 노려보기(石化にらみ), 카오스 엘레먼트(カオスエレメント)	메기드라 카드 (メギドラカード)	암흑 반사, 신성에 약함
39	슬트(スルト)	일문자 베기(一文字斬り), 파트라(パトラ), 마하 라기온(マハラギオン), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 불꽃의 벽(炎の壁), 아기다인(アギダイン)	ALL카드(ALLカード)	화염 반사, 수격에 약함
2	폴터 가이스트 (ポルターガイスト)	마그나(マグナ), 포즘디(ポズムディ), 일루존(イルゾーン), 소닉 펀치(ソニックパンチ), 그라이(グライ)	포즘디 카드 (ポズムディカード)	암흑 무효, 신성에 약함

■ TOWER(VIT+1)

68	세토(セト)	일문자 베기(一文字斬り), 아쿠아다인(アクアダイン), 무드온(ムドオン), 마카카자(マカカジャ), 데스 바운드(デスハウンド), 아쿠아 리다이트(アクアリーダイト)	격뢰의 카드 (激雷のカード)	수격과 신성 및 암흑 무효
62	하스터(ハスター)	고여버린 공기(淀んだ空氣), 저주의 단어(呪いの言葉), 무드온(ムドオン), 어둠의 심판(闇の審判), 오메가 크래스터(オメガクラスタ), 아쿠아 리다이트(アクアリーダイト)	ALL인센스 (ALLインセンス)	마법 반사, 물리에 약함
50	세켈(セケル)	마그다인(マグダイン), 고여버린 공기(淀んだ空氣), 어설트 다이브(アサルトダイブ), 날개 짓(はばたき), 마하 아쿠아다인(マハアクアダイン)	격진의 카드 (激震のカード)	암흑 무효, 검격 및 전기에 강함, 비구 및 지변에 약함
36	로키(ロキ)	지온가(ジオンガ), 부후라(ブフーラ), 수면파(睡眠波), 프린파(プリンパ), 사독침(邪毒針), 절대영도(絶對零度)	무사의 마음가짐 (武士の心構)	검격 및 전기 반사, 신성 및 암흑에 약함
24	카날로아(カナロア)	구십구침(九十九針), 무드(ムド), 메디어(メディア), 혼탁의 장기(混濁の瘴氣), 마하 아쿠에스(マハアクエス)	메디어 카드 (メディアカード)	수격과 신성 및 암흑 무효

■ STAR(AGI+1)

70	페러딘 (ファリードゥーン)	지오다인(ジオダイン), 리컴(リカーム), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 선풍진(旋風陣), 알파 브래스터(アルファブラスタ)	격뢰의 카드 (激雷のカード)	질풍 반사, 지변에 약함
66	하느만(ハヌマーン)	독 할퀴기(毒ひっかき), 갈다인(ガルダイン), 라크카자(ラクカジャ), 마하 갈다인(マハガルダイン), 테트라자(テトラジャ), 고천열풍탄(高天烈風彈)	오프시디안 (オブシディアン)	질풍 무효, 전격 흡수, 지변에 약함
62	아스테리아(アステリア)	갈다인(ガルダイン), 유혹의 마주르카(誘惑のマズルカ), 몽견침(夢見針), 메파트라(メパトラ), 트윈 클네뷰러(ツインクルネビュラ)	메파트라 카드 (メパトラカード)	질풍 및 신성 무효, 정신 및 신경 반사
60	발키리(ヴァルキリー)	일문자 베기(一文字斬り), 잔다인(ザンダイン), 강절단(剛切斷), 하이 프렛셔(ハイプレッシャ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ)	메테오 라이트S (メテオライトS)	물리에 강함, 마법에 약함
38	헤닐(ヘニール)	갈라(ガルーラ), 데카자(デカジャ), 일문자 베기(一文字斬り), 지온가(ジオンガ), 갈다인(ガルダイン), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	오프시디안 (オブシディアン)	도구 및 투구 반사
30	켄렌 타이쇼우 (ケンレンタイショウ)	아쿠에스(アクエス), 이단 찌르기(二段突き), 마하 무드(マハムド), 마하 아쿠에스(マハアクエス), 테트라자(テトラジャ), 에시드 레인(アシッドレイン)	메테오 라이트S (メテオライトS)	수격 무효, 빙결 흡수, 화염에 약함
23	건달바(ガンダルヴァ)	아기(アギ), 마하 라기(マハラギ), 마베라스 댄스(マーベラスダンス), 아기라오(アギラオ), 회복의 가락(癒しの調べ)	아기라오 카드 (アギラオカード)	화염 흡수, 수격에 약함
18	이리스(イーリス)	마하 마그나(マハマグナ), 할퀴기(ひっかき), 키스 던지기(投げキッス), 마그나스(マグナス), 메디어(メディア), 마하 마그나스(マハマグナス)	마그나스 카드 (マグナスカード)	지변 흡수, 질풍에 약함
12	킨나라(キンナラ)	아기(アギ), 회복의 가락(癒しの調べ), 마하 라기(マハラギ), 하마(ハマ), 트라프리(トラフーリ), 아기라오(アギラオ)	개비의 카드 (開扉のカード)	화염 무효, 수격에 약함
1	카리스트(カリスト) -우라라의 초기 페르소나	마그나(マグナ), 포이즈마(ポイズマ), 잔(ザン), 마린카린(マリンカリン), 마그나스(マグナス)	AGI인센스 (AGIインセンス)	지변에 강함, 질풍에 약함

■ MOON(AGI+1)

73	난날(ナンナル)	그라이버(グライバ), 마하 라기다인(マハラギダイン), 마하 아쿠다인(マハアクダイン), 마하 갈다인(マハガルダイン), 마하 마그다인(マハマグダイン), 메디라한(メディラハン)	축복의 카드 (祝福のカード)	신성 반사, 암흑에 약함
63	아르테미스(アルテミス)	부후다인(ブフダイン), 수면파(睡眠波), 절대영도(絶對零度), 디어라한(ディアラハン), 크레센트 미러(クレセントミラー)	희생의 카드 (犧牲のカード)	마법 반사, 물리에 약함
51	츠쿠요미(ツクヨミ)	사독침(邪毒針), 서마카자(サマカジャ), 마카카자(マカカジャ), 잔다인(ザンダイン), 매직 실(マジックシール), 무드온(ムドオン)	우르의 달(ウルの月)	지변과 신성 및 암흑 무효
47	서큐버스(サキュバス)	돌미나(ドルミナー), 마린카린(マリンカリン), 지오다인(ジオダイン), 수면파(睡眠波), 다이아몬드 더스트(ダイヤモンドダスト)	마린카린 카드 (マリンカリンカード)	마법에 강함, 물리에 약함

20	파리커(パリカー)	잔(ザン), 발자크(バルザック), 마하 갈(マハガル), 마비 할퀴기(マヒひっかき), 마하 갈라(マハガルーラ)	오프시디안(オブシディアン)	검격 이외의 물리 무효, 검격 및 신성에 약함
3	마이어(マイア) -마야의 초기 페르소나	하마(ハマ), 아쿠아(アクア), 디어(ディア), 메디어(メディア), 멀티 디멘션(マルチディメンション), 디어라마(ディアラマ)	VIT인센스(VITインセンス)	신성·암흑·신경·정신 무효

■ SUN(AGI+1)

73	뷔로샤나(ヴィローシャナ)	아기다인(アギダイン), 매직 실(マジックシール), 빛의 재판(光の裁き), 찰나오월우격(刹那五月雨撃), 프레이다인(フレイダイン), 데들리 번(デッドリバーン)	아카식 링(アカシックリング)	화염과 신성 및 암흑 무효
62	아폴로(アポロ) -타츠야의 초기 페르소나	아기다인(アギダイン), 기간 피스트(ギガンフィスト), 데카자(デカジャ), 프레이라(フレイラ), 마하 라기다인(マハラギダイン), 노바 사이저(ノヴァサイザー), 히트 카이저(ヒートカイザー)	프레이라 카드(フレイラカード)	화염과 핵열 및 신경 무효, 빙결 및 수격에 약함
46	일다나(イルダーナ)	아기라오(アギラオ), 닐바나(ニルヴァーナ), 마하 라기다인(マハラギダイン), 데스 바운드(デスバウンド), 빛의 재판(光の裁き)	열화의 카드(烈火のカード)	신성 반사, 암흑에 약함
33	헤임달(ヘイムダル)	부후라(ブフーラ), 마하 갈라(マハガルーラ), 회복의 가락(癒しの調べ), 스크카자(スクカジャ), 브리저드 브레스(ブリザードブレス)	스크카자 카드(スクカジャカード)	질풍 무효, 전격 반사, 지변에 약함
21	키니치 카크모(キニチーカクモ)	파이어 브레스(ファイアブレス), 미라쥐 브레스(ミラージュブレス), 날개 짓(はばたき), 테트라자(テトラジャ), 마한마(マハンマ)	역경의 카드(力鏡のカード)	화염 무효, 검격 및 전기에 강함, 비구와 수격 및 지변에 약함
13	스리아(スーリヤ)	아기(アギ), 마하 라기(マハラギ), 마하 갈(マハガル), 선회속탄(旋回速弾), 테트라자(テトラジャ), 아기라오(アギラオ)	마하 라기의 카드(マハラギカード)	화염 반사, 수격에 약함

■ JUDGEMENT(TEC+1)

96	사탄(サタン)	빛의 재판(光の裁き), 광자포(光子砲), 알파 블래스터(アルファブラスタ), 메기드라온(メギドラオン), 뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)	홍서의 갑옷(弘誓の鎧)	물리 반사, 마법에 약함
76	가브리엘(ガブリエル)	아쿠아다인(アクアダイン), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 빛의 재판(光の裁き), 정령 소환(精霊召喚), 리캄드라(リカームドラ), 리리즈 제일(リリーズジェイル)	희생의 카드(犠牲のカード)	빙결 및 신성 무효, 핵열 및 암흑에 약함
69	아무르타트(アムルタート)	메기드라(メギドラ), 하마온(ハマオン), 디어라한(ディアラハン), 마카카자(マカカジャ), 사마카자(サマカジャ), 빛의 재판(光の裁き)	극한의 카드(極寒のカード)	신성 반사, 암흑에 약함
48	알마티(アールマティ)	아기다인(アギダイン), 메디라마(メディラマ), 몸통 부딪히기(體當たり), 전광석화(電光石火), 부후다인(ブフダイン), 메기드라(メギドラ)	메기드라 카드(メギドラカード)	신성 반사, 암흑에 약함
32	멜키세데크(メルキセデク)	이단 찌르기(二段突き), 갈라(ガルーラ), 마하 갈라(マハガルーラ), 메디어(メディア), 마한마(マハンマ), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	메파트라 카드(メパトラカード)	
23	니케(ニケー) -에리의 초기 페르소나	마하 갈(マハガル), 디어라마(ディアラマ), 홀리 라이트(ホーリーライト), 마후이(マフーイ), 라크카자(ラクカジャ), 마하 갈라(マハガルーラ)	?	?
17	파레그(ファレグ)	아쿠아(アクア), 이단 찌르기(二段突き), 지오(ジオ), 마하 아쿠아(マハアクア), 아쿠에스(アクエス)	디어 카드(ディアカード)	신성 무효, 암흑에 약함

■ WORLD(TEC+1)

62	우로보로스(ウロボロス)	미라쥐 브레스(ミラージュブレス), 꼬챙이 찌르기(串刺し), 포이즌 브레스(ポイズンブレス), 히에로스 그류페인(ヒエロスグリュペイン), 리컴드라(リカームドラ), 마구 날뛰기(大暴れ)	격류의 카드(激流のカード)	빙결과 전격 및 핵열에 강함, 타격 및 전기에 약함
58	세이류(セイリュウ)	물기(かみつき), 갈다인(ガルダイン), 마하 갈다인(マハガルダイン), 대기의 벽(大気の壁), 선풍진(旋風陣)	폭풍의 카드(暴風のカード)	질풍 무효, 전격 반사, 지변에 약함
54	무차린다(ムチャリンダ)	아쿠아다인(アクアダイン), 브리저드 브레스(ブリザードブレス), 마카라칸(マカラカーン), 메기드라(メギドラ), 마하 아쿠아다인(マハアクダイン), 사마리컴(サマリカーム)	신광의 카드(神光のカード)	물리에 강함, 마법에 약함
46	후나부 그(フナブ・ク)	마그다인(マグダイン), 발자크(バルザック), 마하 마그다인(マハマグダイン), 매직 실(マジックシール), 디어라한(ディアラハン), 마그마 드롭(マグマドロップ)	발자크의 카드(バルザックのカード)	지변 무효, 빙결과 전격 및 핵열에 강함, 질풍에 약함
38	니올드(ニョルド)	갈라(ガルーラ), 돌미나(ドルミナー), 메파트라(メパトラ), 리컴(リカーム), 그라이버(グライバ), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	메파트라 카드(メパトラカード)	물리에 강함, 마법에 약함
31	데메텔(デメテール)	구십구침(九十九針), 디어라마(ディアラマ), 마하 마그나스(マハマグナス), 신기루(蜃気楼), 마린카린(マリンカリン)	역경의 카드(力鏡のカード)	신성 및 암흑 무효

■ FOOL

65	후우마 코타로우(フウマコタロウ) -풍마의 술서 필요	신기루(蜃気楼), 이검난무(利剣乱舞), 비공 찌르기(秘孔突き), 저주의 단어(呪いの言葉), 데스 바운드(デスバウンド)	테크닉 소스(テクニックソース)	비구·전기·신성·암흑·정신·신경 무효
50	토비 카토우(トビカトウ)	이검난무(利剣乱舞), 스크카자(スクカジャ), 지옥의 업화(地獄の業火), 마카라칸(マカラカーン), 비공 찌르기(秘孔突き)	풍마의 술서(風魔の術書)	비구·전기·신성·암흑·정신·신경 무효
35	텐지 크토크베이(テンジクトクベイ)	마하 마그나스(マハマグナス), 파이어 브레스(ファイアブレス), 마카카자(マカカジャ), 몸통 부딪히기(體當たり), 테트라칸(テトラカーン), 비공 찌르기(秘孔突き)	프리 캐치(フリーキャッチ)	비구·전기·신성·암흑·정신·신경 무효
20	살트비 사스케(サルトビサスケ)	마하 아쿠아(マハアクア), 사독침(邪毒針), 마하 마그나스(マハマグナス), 선회속탄(旋回速弾), 비공침(秘孔針)	도망 카칭코(逃げるがカチンコ)	비구·전기·신성·암흑·정신·신경 무효

■ FCUP

68	다그다(ダグダ)	기간 피스트(ギガンフィスト), 라크카자(ラクカジャ), 마하 아쿠아다인(マハアクダイン), 포효(咆哮), 바이퍼 스맷셔(バイパースマッシュ), 아쿠아 리타이드(アクアリータイド)	격진의 카드(激震のカード)	물리에 강함, 마법에 약함
52	박카스(バッカス)	일루존(イルゾーン), 탈카자(タルカジャ), 발자크(バルザック), 메기드라(メギドラ), 데카자(デカジャ), 피어트렌트(フィアトレント)	박카스 드링코(バッカスドリンコ)	수격 흡수, 화염에 약함
36	가라하드(ガラハド)	마하 아쿠에스(マハアクエス), 프린파(プリンパ), 포이즈마(ポイズマ), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ)	ALL인센스(ALLインセンス)	신성 및 암흑을 반사
12	마츠오사마(マツオサマ)	마하 아쿠아(マハアクア), 데카자(デカジャ), 발자크(バルザック), 졸음의 유혹(まどろみの誘い), 물의 벽(水の壁), 리플레쉬 링(リフレッシュリング)	데카자 카드(デカジャカード)	수격 흡수, 화염에 약함

■ ROD

60	케츠알카틀(ケツアルカトル) -'마하 카라'에서 변이	마하 라기다인(マハラギダイン), 최면파(催眠波), 번개 세례(雷の洗礼), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 데들리 번(デッドリーバーン)	리미트레스 소울(リミットレスソウル)	마법 반사, 물리에 약함
28	난쿄쿠 로우진(ナンキョクロウジン)	신기루(蜃気楼), 파이어 브레스(ファイアブレス), 송죽매(松竹梅), 마하 라기온(マハラギオン), 파이어 스톰(ファイアストーム)	마하 라기온 카드(マハラギオンカード)	마법에 강함, 물리에 약함
44	노덴스(ノーデンス)	그라이버(グライバ), 오메가 크레스터(オメガクラスタ), 혼탁의 장기(混濁の瘴気), 지옥의 업화(地獄の業火), 하이 프렛셔(ハイプレッシャー)	소울 포에버(ソウルフォーエヴァ)	마법에 강함, 물리에 약함

16 호테이(ホテイ)	마하 라기(マハラギ), 몽견침(夢見針), 하마(ハマ), 에스트마(エストマ), 아기라오(アギラオ), 프레이라(フレイラ)	ALL카드 (ALLカード)	화염 무효, 백열 반사, 수격에 약함

■ SWORD

72 후츠노 미타마 (フツノミタマ)	강절참(剛切斬), 이검난무(利剣乱舞), 테트라칸(テトラカーン), 데스 바운드(デスバウンド), 하마온(ハマオン), 알파 블래스터(アルファブラスタ)	역경의 카드 (力鏡のカード)	물리 반사, 마법에 약함
56 아서(アーサー) -부리토라의 변이	단 찌르기(段つき), 홀리 라이트(ホーリーライト), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 테트라자(テトラジャ), 선풍탄(旋風弾), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	오리할콘 (オリハルコン)	물리에 강함, 마법에 약함
48 쿠 프링(クー・フーリン)	히트 웨이브(ヒートウェイブ), 갈다인(ガルダイン), 탈카자(タルカジャ), 잔다인(ザンダイン), 데스 바운드(デスバウンド), 그라다인(グラダイン)	만파의 카드 (万波のカード)	검격 및 전기 반사, 신성 및 암흑 무효

■ PENTACLE

64 사라스바티 (サラスバティ)	메디라마(メディラマ), 서마카자(サマカジャ), 몽견침(夢見針), 서머리컴(サマリカーム), 마그마 드롭(マグマドロップ)	히란야(ヒランヤ)	신성 무효, 회복하기 쉽다
40 페리(ペリ)	아기다인(アギダイン), 코톨디(コトルディ), 디어라한(ディアラハン), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 지오다인(ジオダイン), 마하 라기다인(マハラギダイン)	SP소스(SPソース)	정신 및 신경 무효
32 에비스(エビス)	디어라마(ディアラマ), 라크카자(ラクカジャ), 송죽매(松竹梅), 마카카자(マカカジャ), 록 폴(ロックフォール), 정령소환(精霊召喚)	VIT소스(VITソース)	마법에 강함, 물리에 약함
20 후쿠로크쥬 (フクロクジュ)	메디아(メディア), 포즘디(ポズムディ), 마그나스(マグナス), 메파트라(メパトラ), 프린파(プリンパ), 송죽매(松竹梅)	LUC소스(LUCソース)	지변 반사, 질풍에 약함



마테리얼 카드 일람

특수한 페르소나를 소환하기 위해 필요한 마테리얼 카드들을 살펴보자.

카드	소환할 수 있는 페르소나	입수 방법 및 장소
황천의 험로(黄泉の険路)	이자나미(イザナミ)	방공호 제5구역에서 이자나미를 물리친다
수연의 화변(水蓮の花弁)	리크슈미(ラクシュミ)	카지노
생수의 목걸이(生著のネックレス)	카리(カーリー)	카지노
만물의 요람(万物のゆりかご)	가이아(ガイア)	'단죄의 계'에서 가이아를 물리친다
룬의 석패(ルーンの石牌)	오딘(オーディン)	방공호 제6구역에서 오딘을 물리친다
아바타라(アヴァターラ)	비슈느(ヴィシュヌ)	페르소나 '리크슈미'를 귀환시켜서 얻는 아이템
유아독존(唯我独尊)	샤카(シャカ)	방공호 제2구역에서 샤카를 물리침
마사무네의 안대(正宗の眼帯)	브라후마(ブラフマー)	카지노
맥시 템페스트(マキシテンペスト)	시바(シヴァ)	페르소나 '스칸다'를 귀환시켜 얻는
아이템우르잔브룬(ウルザンブルン)	스쿨드(スクルド)	아메노 트리프네 지하 6층
보패(寶貝)	나타(ナタ)	아오바 공원에서 나타를 물리침
무장의 말(武将の駒)	비샤몬텐(ビシャモンテン)	카지노
스튜크스(ステュクス)	카론(カロン)	카지노
심홍의 날개(深紅の翼)	스자크(スザク)	아메노 트리프네 지하 6층
새벽의 명성(明けの明星)	루시퍼(ルシファー)	카지노(난조 루트)
칠색 섬광	이리스(イーリス)	골드(GOLD) 1층 남자 화장실
우르의 달(ウルの月)	난날(ナンナル)	페르소나 '츠쿠요미'를 귀환시켜 얻는 아이템
돌도나의 노(ドルドナの櫂)	일다나(イルダーナ)	일룬한 지하 3층
천의 연변(千の蓮弁)	뷔로샤나(ヴィローシャナ)	방공호 제7구역에서 뷔로샤나를 물리침
고발자의 일기(告発者の日記)	사탄(サタン)	카지노(에리루트)
노아툰(ノアトゥン)	니욜드(ニヨルド)	페르소나 '그림블스티'를 귀환시켜 얻는 아이템
풍마의 술서(風魔の術書)	후우마 코타로우(フウマコタロウ)	페르소나 '토비카토우'를 귀환시켜 얻는 아이템
은의 활(銀の弓)	아르테미스(アルテミス)	이와토 산 지하 2층
올튜크스(オルテュクス)	아스테리아(アステリア)	이와토 산 지하 3층
고대의 태양(古の太陽)	휴페리오스(ヒューペリオス)	이와토 산 지하 1층
청동 반지(青銅の指輪)	프로메테우스(プロメテウス)	이와토 산 지하 1층
무로의 가면(舞踏の仮面)	란다(ランダ)	스마루 성
챔피언(チャンピオン)	앨리스(アリス)	방공호 제8구역에서 칼마 링(カルマリング)을 장비한 후 앨리스와 이야기한다
별갑반점 안경(べっこうぶちの眼鏡)	야마오카(ヤマオカ)	EX맵
리리(リリィ)	가브리엘(ガブリエル)	EX맵
속죄의 검은 산양(贖罪の黒山羊)	아자젤(アザゼル)	?
킹 인 옐로(キングインイエロー)	하스터(ハスター)	?

합체마법



전투중 특정한 조건에 의해 일부 마법이나 기술들이 몇 가지씩 합쳐져서 사용될 때가 있다. 이러한 것을 합체마법이라고 하며 한 번 발생한 합체마법은 기록에 남게되어 그 사용 조건을 쉽게 알 수 있다. 합체마법들은 당연히 일반마법 및 기술들보다 상당한 위력을 지니고 있으므로 잘만 사용하면 전투를 보다 쉽게 이끌 수 있다.

■ 화염계

이름	조합순서	효과
작열폭염(灼熱爆炎)	화염계 마법→화염계 마법	적 하나에 대(大) 데미지
타워 인페르노(タワーインフェルノ)	수격계 마법→지변계 마법→화염계 마법	적 하나에 특대(特大) 데미지
로와조・드・후(ロワゾー・ド・フー)	화염계 마법→지변계 마법→마하 라기(マハラギ)	적 전체에 대 데미지

메가 블레이즈(メガブレイズ)	화염계 마법—지변계 마법—마하 라기온(マハラギオン)	적 전체에 대 데미지
멜트다운(メルトダウン)	화염계 마법—지변계 마법—마하 라기다인(マハラギダイン)	적 전체에 특대 데미지
메가로 파이어(メガロファイア)	화염계 마법—만능계 마법—데들리 번(デッドリーバーン)	전 전체를 빈사 상태로 만든다
사라만다(サラマンダー)	다이나믹 아기라오(ダイナミックアギラオ)—정령소환(精靈召喚)	적 전체에 술자(術者)의 LV에 따른 데미지

■ 수격계

요운수락(妖雲水落)	수격계 마법—수격계 마법	적 하나에 대 데미지
하이드로프스트(ハイドロブースト)	지변계 마법—질풍계 마법—수격계 마법	적 하나에 특대 데미지
질구수조파(疾驅水爪破)	수격계 마법—질풍계 마법—마하 아쿠아(マハアクア)	전 전체에 대 데미지
타이달 웨이브(タイダルウエイブ)	수격계 마법—질풍계 마법—마하 아쿠에스(マハアクエス)	적 전체에 대 데미지
베인 스플래시(ベインスプラッシュ)	수격계 마법—질풍계 마법—마하 아쿠아다인(マハアクダイン)	적 전체에 특대 데미지
메일스트롬(メイルストローム)	수격계 마법—만능계 마법—아쿠아 리타이드(アクアリータイド)	적 전체를 빈사 상태로 만든다
운디네(ウンディーネ)	원더풀 아쿠에스(ワンダフルアクエス)—정령소환(精靈召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 질풍계

용비천상(龍飛天翔)	질풍계 마법—질풍계 마법	적 하나에 대 데미지
진공 베기(かまいたち)	화염계 마법—수격계 마법—질풍계 마법	적 하나에 특대 데미지
진공파(眞空波)	질풍계 마법—수격계 마법—마하 갈(マハガル)	적 전체에 대 데미지
맥시 템페스트(マキシテンペスト)	질풍계 마법—수격계 마법—마하 갈라(マハガルーラ)	적 전체에 대 데미지
기가 사이클론(ギガサイクロン)	질풍계 마법—수격계 마법—마하 갈다인(マハガルダイン)	전 전체에 특대 데미지
스톰 나이트메어(ストームナイトメア)	질풍계 마법—만능계 마법—트윈 클네뷰러(ツインクルネビュラ)	전 전체를 빈사 상태로 만든다
실프(シルフ)	데인저러스 갈라(デンジャラスガルーラ)—정령소환(정령소환)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 지변계

첨예기암(尖銳奇岩)	지변계 마법—지변계 마법	적 하나에 대 데미지
스톤 라이즈(ストーンライズ)	수격계 마법—화염계 마법—지변계 마법	적 하나에 특대 데미지
랜드 스파크(ランドスパーク)	지변계 마법—화염계 마법—마하 마그나(マハマグナ)	적 전체에 대 데미지
크랙 팡(クラッグファング)	지변계 마법—화염계 마법—마하 마그나스(マハマグナス)	적 전체에 대 데미지
라스트 퀘이크(ラストクエイク)	지변계 마법—화염계 마법—마하 마그다인(マハマグダイン)	전 전체에 특대 데미지
헬 데저트(ヘルデザート)	지변계 마법—만능계 마법—대지의 분노(大地の怒り)	전 전체를 빈사 상태로 만든다
놈(ノーム)	그레이트 마그나스(グレイトマグナス)—정령소환(精靈召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 빙결계

아이스 블래스트(アイスブラスト)	빙결계 마법—빙결계 마법	적 전체에 대 데미지+빙결 상태
아이스 크래쉬(アイスクラッシュ)	빙결계 마법—만능계 마법—다이아몬드 더스트(ダイアモンドダスト)	적 전체에 대 데미지+빙결 상태
아이스 지하드(アイスジハード)	빙결계 마법—만능계 마법—리리즈 제일(リリーズジェイル)	적 전체에 특대 데미지+빙결 상태
킹 프로스트(キングフロスト)	아토믹 부후라(アトミックブフーラ)—정령소환(精靈召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 전격계

선더 블래스트(サンダーブラスト)	전격계 마법—전격계 마법	적 전체에 대 데미지+감전 상태
선더 크래쉬(サンダークラッシュ)	전격계 마법—만능계 마법—번개 세례(雷の洗禮)	적 전체에 대 데미지+감전 상태
선더 지하드(サンダージハード)	전격계 마법—만능계 마법—가디언 햄머(ガーディアンハンマー)	적 전체에 특대 데미지+감전 상태
타케미카지치(タケミカヅチ)	하이퍼 지온가(ハイパージオンガ)—정령소환(精靈召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 핵열계

히트 블래스트(ヒートブラスト)	핵열계 마법—핵열계 마법	적 전체에 대 데미지
히트 크래쉬(ヒートクラッシュ)	핵열계 마법—만능계 마법—히트 카이저(ヒートカイザー)	적 전체에 대 데미지
히트 지하드(ヒートジハード)	핵열계 마법—만능계 마법—뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)	적 전체에 특대 데미지
히노카구츠치(ヒノカグツチ)	울트라 프레이라(ウルトラフレイラ)—정령소환(精靈召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 만능계

판테온(パンテオン)	신성계 마법—만능계 마법—히에로스 그류페인(ヒエロスグリュペイン)	적 전체에 대 데미지+신성 추가
판데모니움(パンデモニウム)	암흑계 마법—만능계 마법—카오스 엘레먼트(カオスエレメント)	적 전체에 대 데미지+암흑 추가
하치만(ハチマン)	초 메기드(超メギド)—정령소환(精靈召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지
갓 핸드(ゴッドハンド)	만능계 마법—하이 프렛셔(ハイプレッシャー)	적 전체에 대 데미지
메테오 크래쉬(メテオクラッシュ)	화염계 마법—지변계 마법—아스테로이드 봄(アステロイドボム)	적 전체에 특대 데미지
마계대전(魔界大戰)	그라이(グライ)—아기다인(アギダイン)—카오스 엘레먼트(カオスエレメント)→ 애나더 디멘션(アナザディメイション) ※폴더 가이스트(ポルターガイスト)→ 줄드(ズルト)—베르제브브(ベルゼブブ)—루시퍼(ルシファー)	적 전체에 랜덤으로 16회의 데미지를 입힘
옴(オーム)	프라라야(プララヤ)—스티티(スティティ)—스리스티(スリスティ) ※시바(シヴァ)—비슈느(ヴィシュヌ)—브라후마(ブラフマー)	적 전체에 999의 데미지

■ 무시

원자폭탄(原子爆彈)	화염계 마법—수격계 마법—만능계 마법	적 하나를 높은 확률로 빈사 상태로 만듦
블랙홀(ブラックホール)	질풍계 마법—암흑계 마법—그라다인(グラダイン)	적 전체를 높은 확률로 빈사 상태로 만듦
강눈가 갑(ギンヌンガーガップ)	화염계 마법—빙결계 마법—대지의 분노(大地の怒り)	술자 이외의 아군 및 적 전체를 빈사 상태로 만듦
라그나로크(ラグナロク)	마하 갈라(マハガルーラ)—아기다인(アギダイン)—유혹의 마주르카(誘惑のマズルカ) —아구 날뛰기(大暴れ)—번개 세례(雷の洗禮) ※헤임달(ヘイムダル)—슐트(スルト) —로키(ロキ)—펜릴(フェンリル)—오딘(オーディン)	적을 전멸시킴(단, 아군의 일부가 빈사 상태로 됨)
트림 루티(トリムールティ)	뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)—메기드라온(メギドラオン)→ 알파 블래스터(アルファブラスタ) ※시바(シヴァ)—비슈느(ヴィシュヌ) —브라후마(ブラフマー)	적 전체를 빈사 상태로 만듦, 아군 전원의 빈사 상태와 HP를 전부 회복
사신의 룰렛(死神のルーレット)	신성계 마법—암흑계 마법	적 · 아군 전체 중 하나를 빈사 상태로 만듦
올 1(オール1)	무드온(ムドオン)—하마온(ハマオン)	적 · 아군 전체의 HP를 1로 만듦

로우 엔드 브레이커(ローエンドブレイカー)	잔마(ザンマ)—신성계 마법	적 전체 중에서 가장 레벨이 낮은 유닛을 빈사 상태로 만듦
하이 엔드 크래시(ハイエンドクラッシュ)	잔마(ザンマ)—암흑계 마법	적 전체 중에서 가장 레벨이 높은 유닛의 HP를 1로 만듦
할마게돈(ハルマゲドン)	오메가 크래스터(オメガクラスタ)—알파 블래스터(アルファブラスタ) ※루시퍼(ルシファー)—사탄(サタン)	적을 전멸시킨다
노른의 온기(ノルンの輝き)	히에로스 그류페인(ヒエロスグリュペイン)—빛의 재판(光の裁き)—어둠의 심판(闇の審判) ※스쿨드(スクルド)—베르단디(ヴェルザンデイ)—울드(ウルズ)	무엇이 일어나는 지는 불명

■ 가변(可變)

무신소환(武神召喚)	화염계 마법—질풍계 마법—지변계 마법—수격계 마법—정령소환(精霊召喚) ※스자크(スザク)→세이류(セイリュウ)—겐부(ゲンブ)—바코(ビャッコ)—아베노 세이메이(アベノセイメイ)	아군 전체의 마법방어력 상승, 적 전체에 속성 변경 데미지

■ 회복 및 보조

디어마이(ディアマイ)	디어(ディア)—자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 한 명의 HP를 매 턴마다 약간 회복시킴
메디어마이(メディアマイ)	메디어(メディア)—자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 HP를 매 턴마다 약간 회복시킴
파라케이아의 축복(パラケイアの祝福)	파트라(パトラ)—디어(ディア)—리컴(リカーム)	빈사 이외의 상태 회복
퍼스트에이드(ファーストエイド)	리플레쉬 링(リフレッシュリング)—리컴드라(リカームドラ)	아군 한 명이 빈사 상태가 됐을 때 한 번만 부활시킴
마하 타칼자(マハタカルジャ)	타칼자(タカルジャ)—자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 물리공격력 상승
마하 라크카자(マハラクカジャ)	라크카자(ラクカジャ)—자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 물리 방어력 상승
마하 마카카자(マハマカカジャ)	마카카자(マカカジャ)—자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 마법공격력 상승
마하 사마카자(マハサマカジャ)	사마카자(サマカジャ)—자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 마법방어력 상승
마하 스크카자(マハスクカジャ)	스크카자(スクカジャ)—자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 빠르기 상승
클래식 멜로디(クラッシックメロディ)	돌미나(ドルミナー)—회복의 가락(癒しの調べ)	적군 전체를 높은 확률로 수면 상태로 만듦
매혹의 멜로디(魅惑のメロディ)	마린카린(マリンカリン)—회복의 가락(癒しの調べ)	적군 전체를 높은 확률로 매혹 상태로 만듦
과격한 멜로디(カゲキなメロディ)	발자크(バルザック)—회복의 가락(癒しの調べ)	적군 전체를 높은 확률로 광폭 상태로 만듦

■ 검격

화염격(火炎撃)	화염계 마법—일문자 베기(一文字斬り)	적 하나에 대 데미지
질풍참(疾風斬)	질풍계 마법—일문자 베기(一文字斬り)	적 하나에 대 데미지
빙결인(氷結刃)	빙결계 마법—강절단(剛切断)	적 하나에 대 데미지
지뢰단(地雷断)	전격계 마법—강절단(剛切断)	적 하나에 대 데미지
광염난무(狂炎乱舞)	화염계 마법—이검난무(利剣乱舞)	적 전체에 대 데미지
열풍난무(烈風乱舞)	질풍계 마법—이검난무(利剣乱舞)	적 전체에 대 데미지
상검난무(霜剣乱舞)	빙결계 마법—히트 웨이브(ヒートウェイブ)	적 전체에 대 데미지
뇌진난무(雷震乱舞)	전격계 마법—히트 웨이브(ヒートウェイブ)	적 전체에 대 데미지
라이트 스매셔(ライトスマッシャー)	신성계 마법—검격계 특수 물리	적 하나에 대 데미지를 주어 빈사 상태로 만듦
다크 세이버(ダークセイバー)	암흑계 마법—검격계 특수 물리	적 하나에 대 데미지를 주어 빈사 상태로 만듦
사천수라영멸검무(四天修羅影滅剣舞)	이검난무(利剣乱舞)—선회속탄(旋回速弾)—이검난무(利剣乱舞)—이검난무(利剣乱舞) ※인드라(インドラ)—발나(ヴァルナ)—비사몬텐(ビシャモンテン)—야마(ヤマ)	적 전체에 특대 데미지
천중살(天中殺)	비공침(飛空針)—가호의 춤(加護の舞)—강절단(剛切断) ※쿠로다 준노스케(黒田準之介)—아마노 마야(天野舞耶)—스오우 타츠노신(周防辰之進)	적 하나에 특대 데미지(어떤 보스에게 사용하면 일격에 쓰러트릴 수 있음)

■ 특수 물리공격

독 할퀴기 · 개(毒ひっかき・改)	포이즈마(ポイズマ)—할퀴기(ひっかき)	적 하나에 데미지+맹독 상태
마비 할퀴기 · 개(マヒひっかき・改)	돌미나(ドルミナー)—할퀴기(ひっかき)	적 하나에 데미지+수면 상태
천마유성열참(天馬流星烈拳)	질풍계 마법—소닉 펀치(ソニックパンチ)	적 하나에 대 데미지
사독침 · 개(邪毒針・改)	포이즈마(ポイズマ)—구십구침(九十九針)	적 하나에 데미지+맹독 상태
몽견침 · 개(夢見針・改)	돌미나(ドルミナー)—구십구침(九十九針)	적 하나에 데미지+수면 상태
독 물기 · 개(毒かみつき・改)	포이즈마(ポイズマ)—물기(かみつき)	적 하나에 데미지+맹독 상태
마비 물기 · 개(マヒかみつき・改)	돌미나(ドルミナー)—물기(かみつき)	적 하나에 데미지+수면
머즐 숏(マズルショート)	마후이(マフーイ)—비구계 특수 물리	적 하나에 대 데미지+마봉 상태
트리플 차지(トリプルチャージ)	몸통 부딪히기(体当たり)—몸통 부딪히기(体当たり)—몸통 부딪히기(体当たり)	적 하나에 대 데미지
옥토퍼시 피스트(オクトパシーフィスト)	타격계 특수 물리—타격계 특수 물리—타격계 특수 물리	적 하나에 특대 데미지
하니 코움(ハニーコウム)	비구계 특수 물리—비구계 특수 물리—비구계 특수 물리	적 전체에 대 데미지

■ 그 외

원더 스토리(ワンダーストーリー)	트라프리(トラフーリ)—암흑계 마법	적 전체가 돈을 떨어뜨리고 도망간다
신두 미스테리(シンドゥミステリー)	홀리 라이트(ホーリーライト)—사마카자(サマカジャ)—라크카자(ラクカジャ)—테트라자(テトラジャ)→미라쥐 브레스(ミラージュブレス) ※겐조우(ゲンジョウ)—세이텐 타이세이(セイテンタイセイ)→텐호우 겐스이(テンホウゲンスイ)—켄렌 타이쇼우(ケンレンタイショウ)—류우메(リュウメ)	일정시간 행동할 수 없지만 적의 공격을 받지 않는다
이십팔숙의 수호(二十八宿の守護)	대기의 벽(大気の壁)—불꽃의 벽(炎の壁)—대지의 벽(大地の壁)—물의 벽(水の壁) ※세이류(セイリュウ)—스자크(スザク)—겐부(ゲンブ)—바코(ビャッコ)	?
틸 · 나 · 노그(ティル・ナ・ノグ)	히트 웨이브(ヒートウェイブ)—선회속탄(旋回速弾)—데스 바운드(デスバウンド) ※쿠 프링(クー・フリン)—스카아하(スカアハ)—루그(ルーグ)	적 전체에 술자의 HP가 낮을 수록 큰 데미지를 입힘
드래곤 크로스(ドラゴンクロス)	와이즈맨 스냅(ワイズマンスナップ)—트윈 클네뷰러(ツインクルネビュラ)—크레센트 미러(クレセントミラー)—저스티스 샷(ジャスティスショット)—노바자이저(ノヴァサイザー) ※프로메테우스(プロメテウス)→아스테리아(アステリア)—아르테미스(アルテミス)—휴페리온(ヒューペリオン)—아폴로(アポロ)	전 전체에 특대 데미지

※은 각각의 조합 마법을 발동시켜야 할 페르소나를 나타냄(이를 지키지 않으면 합체마법이 발동하지 않음)

● 소문(噂)

페르소나 2의 세계에서는 '소문(噂)'이 게임 진행에 있어서 막대한 영향을 끼친다. 게임 안의 세계에서는 널리 퍼진 소문이 그대로 현실이 되기 때문이다. 그러한 소문들 중에는 '상점에서 새로운 물건을 판다'는 것에서부터 게임의 분기를 선택하는 것까지 다양하다. 소문은 주로 그것을 전문적으로 취급하는 '소문 상인(噂屋)'에게서 얻을 수 있지만 그냥 일반 상점의 주인들이나 곳곳에 퍼져있는 시민들, 심지어 악마들에게서도 얻을 수 있다.



▲소문 상인은 소문의 주 제공원이다



▲입수한 소문은 널리 퍼트려야 한다

이 중에서 소문 상인들에게서 소문을 얻으려면 그들에게 말을 걸어서 첫 번째 선택문을 고르면 된다. 하지만 언제나 소문을 알려주는 것이 아니니 참고해 두자. 얻어진 소문은 그대로 놓아두어 봤자 아무런 효용이 없다. 바로 탐정사무소에서 소문을 널리 퍼트리는 작업을 해야 비로소 그 효력이 발휘되는 것이다. 탐정사무소에 있는 소장에게 말을 걸어 '소문을 퍼트린다(噂を廣める)'을 선택한 후 자신이 입수한 소문을 골라서 의뢰비를 지불하면 된다. 그러면 소문이 곧 현실이 되어 나타나게 된다.

소문 일람

소문	내용
또 한 명의 영웅(もう一人の英雄)	마히메(舞姫)라는 이름의 아가씨인 것 같다
스마루 키요타다를 이긴 건…(須丸、清忠を…)	타츠노신(辰之進)이라는 이름의 젊은 무사인 것 같다
클럽 조디악, 그 내부는…(クラブ ゾディアック…)	미로 같은 구조로 되어있는 것 같다
꽃한테만…이야기합니다(花だけに…)	아오바 공원에서 목격된 것 같다
사건의 정보를 쥐고 있는 인물이 파라베람에…(事件の情報を握る…)	그 인물은 남성 or 여성인 것 같다
엠블렘의 이상한 힘(エンブレムの不思議な力)	조커를 쫓는 효과가 있는 것 같다
공포, 소문악마 쿠단 나타나다(恐怖、噂悪魔くだん現る)	카스가야마 고교의 방공호에 나타나는 것 같다
처참, 소문악마 저주의 택시 나타나다(凄惨、噂悪魔呪いのタクシ…)	무 대륙에 출현하는 것 같다
최속, 소문악마 200킬로 할아버지 나타나다(最速、噂悪魔200キロ…)	기가 메쵸에 나타나는 것 같다
괴이! 소문악마 빨간 망토(怪異！噂悪魔赤マント)	오키아이(沖合い)의 배 위에서 나타나는 것 같다(난조 루트)
괴이! 소문악마 파란 망토(怪異！噂悪魔青マント)	오키아이의 배에서 나타나는 것 같다(에리 루트)
충격, 소문악마 뭇시 상륙(衝撃、噂悪魔ムッシ…)	무 대륙에 나타나는 것 같다
고속, 소문악마 100킬로 할머니 출현(高速、噂悪魔100キロ…)	기가 메쵸에 나타나는 것 같다
괴기, 소문악마 카시마레이코(怪奇、噂悪魔カシマレイコ)	스마루TV에 나타나는 것 같다(에리 루트)
희귀한 짐승? 소문악마 츠치노코 나타나다(珍獣？、噂悪魔ツチノコ現る)	하수도에서 출현하는 것 같다(난조 루트)
괴담, 소문악마 테케테케(怪談、噂悪魔テケテケ)	카스가야마 고교에 나타나는 것 같다
시간성에서 새로운 서비스 개시(時間城でさらなる…)	카드의 복제를 하고 있는 것 같다
시간성이 이상한 물건을 판매(時間城が不思議な…)	매직 카드를 팔고 있는 것 같다
카오리씨, 의문의 임시휴업(かおりさん、謎の…)	계속 쉬었지만…
카오리씨의 도전(かおりさんの挑戦)	아로마테라피를 시작한 것 같다
파라베람에 불온한 움직임(パラベラムに不審な動き)	경호원을 고용한 것 같다
파라베람의 의외의 상품 판매(パラベラムの意外な商売)	진짜 무기를 팔고 있는 것 같다
에테리아의 도전은 계속된다(エーテリアの挑戦は…)	다른 상점과의 차별화에 성공한 것 같다
에테리아의 새로운 상품 판매(エーテリアの新た…)	새로운 에스테를 시작한 것 같다
로사칸디타, 그 마누칸이 파도에…(ロサカンディータ、あの…)	마누칸이 파도에 휩쓸린 것 같다
로사칸디타의 의외의 상품 판매(ロサカンディータの意外な…)	진짜 방어구를 팔고 있는 것 같다
스마루 지니, 드디어 바뀌다(珠閒瑠ジニー、ついに…)	왕룡점을 시작한 것 같다
스마루 지니의 새로운 점(珠閒瑠ジニーの新…)	상성 점을 시작한 것 같다
지니, 파워 업(ジニー、パワーアップ)	상성점이 파워 업한 것 같다
시라이시의 아주머니, 꿈을 실현!(しらいしのおばちゃん…)	꿈을 실현한 것 같다
아카쵸우칭 시라이시의 본업은?(赤提灯しらいしの…)	실은 땐 서처였던 것 같다
동아 디펜스의 의외의 상품 판매(東亜ディフェンスの…)	특수한 무기를 팔고 있는 것 같다/특수한 방어구를 팔고 있는 것 같다
토니는 마피아의 비밀 상인!?(トニーはマフィアの…)	특수한 액세서리를 팔고 있는 것 같다
무 대륙은 진짜 카지노(ムー大陸は本物の…)	슬롯이 당첨되기 쉬워진다/블랙 잭의 배당금이 높아진다
소문난 숨은 CD(噂の隠しCD)	기가 메쵸에서 팔리는 것 같다
소문난 숨은 CD2(噂の隠しCD2)	기가 메쵸에서 팔리는 것 같다
지도를 모으는 대부호?(地図を集める大富豪？)	지도 수집가가 있는 것 같다
크렐·드·륜느는 무사했다!?(クレール・ド・リュンヌは無事…)	아오바 구에 이전한 것 같다
크렐·드·륜느의 의외의 상품 판매(クレール・ド・リュンヌの意外…)	이상한 무기를 팔고 있는 것 같다/이상한 방어구를 팔고 있는 것 같다
파파라차는 무사했다!?(パパラチャは無事…)	코우난 구에 이전한 것 같다
파파라차의 의외의 상품 판매(パパラチャの意外な…)	무기와 방어구의 개발을 하고 있는 것 같다
판타지월드에서 진짜를 준다(ファンタジーワールドで…)	진짜 무기를 주는 것 같다/매직카드를 주는 것 같다



별책 미라클에서 진짜를 준다(別冊ミラクルで…)	특수한 아이템을 준다/매직카드를 준다
월간 배틀마스터에서 진짜를 준다(月刊バトルマスターで…)	진짜 무기를 주는 것 같다/진짜 방어구를 주는 것 같다/액세서리를 주는 것 같다
수전노, 마음을 고쳐먹다?(守銭奴、改心する?)	트릿슈가 마음을 고쳐먹은 것 같다
트릿슈의 새로운 상품 판매(トリッシュの新しい…)	아이스크림의 판매를 시작한 것 같다
전설의 무기 장인은 실존했다(伝説の武器職人は…)	아라야 신사에 모습을 드러내는 것 같다

● 악마들의 소문

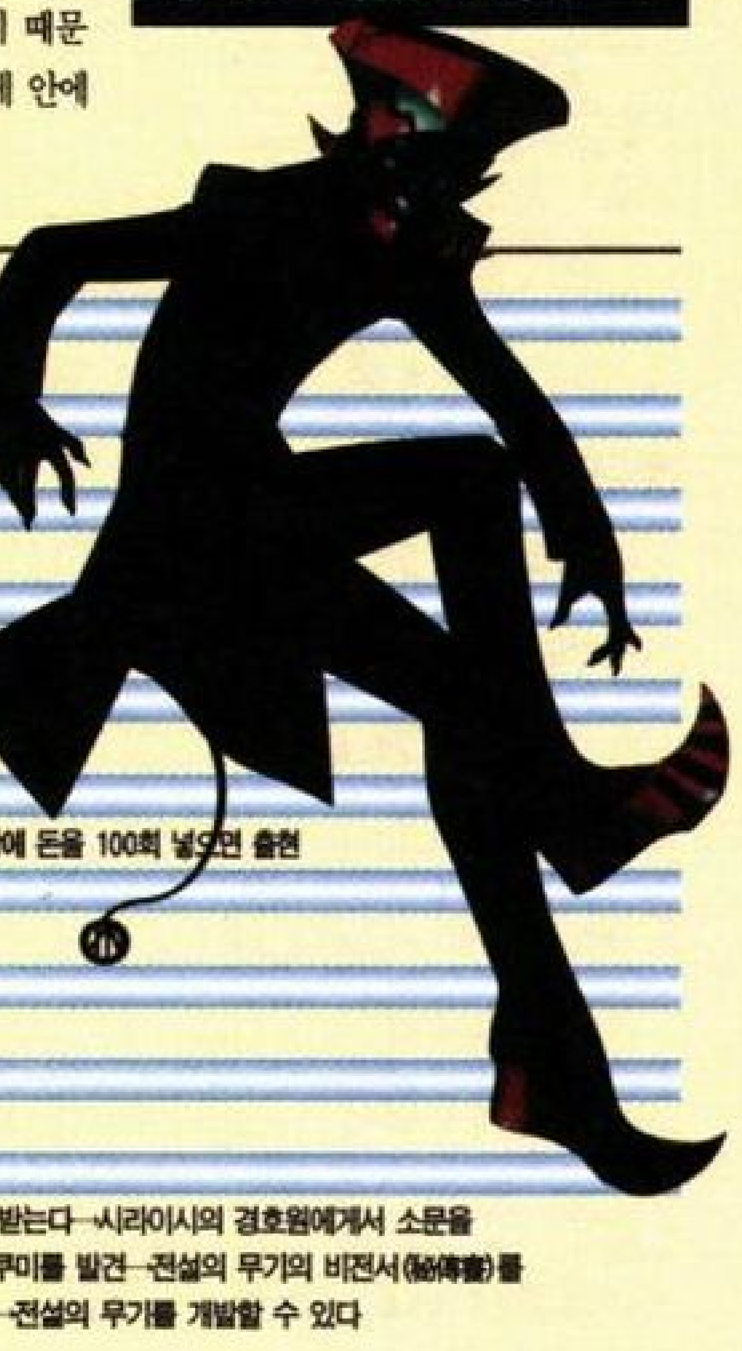
소문은 사람들뿐만 아니라 악마들에게도 얻을 수 있다. 이 경우에는 일단 먼저 악마들과 계약을 해두어야 한다. 그리고 그 악마들을 기쁨의 상태로 만들어 놓음으로써 정보를 들을 수 있게 되는데 이때 소문을 들을 수도 있는 것이다. 악마에게서 들은 소문은 악마들에게 퍼트려야 하는데 이를 위해서는 다시 기쁨의 상태로 만들 필요가 있다. 약간은 번거롭겠지만 더욱 재미있는 플레이를 위해서 참고 노력해보자.

류우메(リュウメ)는 깨끗한 것을 좋아하는 것 같다	조디악에서 악마와 계약한 후에 정보를 듣는다. 그 후에 류우메와 계약해서 다시 만났을 때 기쁨의 상태로 만들면 조디악 내부의 함정 바닥을 깨끗하게 없애준다
라스푸친(ラスプーチン)이 배전함의 열쇠를 주운 것 같다	이화 연구소에서 악마와 계약을 한 뒤 정보를 듣는다. 그 후에 라스푸친과 계약하고 다시 만났을 때 기쁨의 상태로 만들면 배전함의 열쇠를 얻을 수 있다(새로운 선택문을 고르면 됨)
해저신전 보물창고(宝物庫)에 보물이 숨겨져 있다	해저신전에서 아에쉐마(アエーシェマ)와 계약해서 정보를 물으면 보물창고의 보물에 대한 이야기를 들을 수 있다. 그리고 또 정보를 물으면 바이어선(リヴァイアサン)에게 부탁해서 벽을 부수어보라는 정보를 듣는다. 리바이어선과 계약해서 다시 만났을 때에 기쁨의 상태로 만들면 벽을 부셔준다
잭 프로스트(ジャックフロスト)가 아토믹 부후라(アトミックブフーラ)를 사용한다	악마와 계약해서 정보를 듣고 악마에게 소문으로서 흘리도록 한다. 첫 번째 정보에서 사용하는 마법에 관한 소문, 두 번째, 세 번째 정보에서 위력에 관한 소문, 네 번째 정보에서 다른 비밀마법과 합체한다고 하는 소문을 들을 수 있다. 이렇게 흘러나간 소문에 의해서 마법의 위력이 바뀌게 된다
잭 랜턴(ジャックランタン)이 다이나믹 아기라오(ダイナミックアギラオ)를 사용한다	〃
발비트스(バルバトス)가 그레이트 마그나스(グレイトマグナス)를 사용한다	〃
스츄파리데스(スチュパリデス)가 데인저러스 갈라(デンジャラスガルーラ)를 사용한다	〃
안쿠우(アンクウ)가 하이퍼 지온가(ハイパージオンガ)를 사용한다	〃
카나로아(カナロア)가 원더풀 아쿠에스(ワンダフルアクエス)를 사용한다	〃
데메텔(デメテール)이 울트라 프레이라(ウルトラフレイラ)를 사용한다	〃
서큐비스(サキュバス) 초 메기드(超メギド)를 사용한다	〃



● 사람 찾기

사람 찾기는 말 그대로 의뢰인이 지정한 사람을 찾아주고 그에 대한 보수를 받는 것이다. 이 일은 '아카쵸우칭 시라이시의 본업은?' 이란 소문을 퍼트린 다음에 그 시라이시에서 의뢰를 받아 할 수 있게 된다. 이때 찾으려는 사람의 이름을 잘 기억해두어야 하는데 왜냐하면 그 사람을 찾아냈을 때 이름을 맞춰봐야 하기 때문이다. 참고로 두 번은 말을 걸어야 이름을 확인할 수 있게 된다는 것을 알아두자. 그리고 시라이시 가게 안에는 사람을 찾는데 돈을 받고 힌트를 주는 사람도 있으니 정 모르겠다면 힌트를 얻어보도록.



찾는 사람	위치 장소
혼다 료우이치(ホンダリョウイチ)	시간성(時間城)
타나카 오사미츠(タナカオサミツ)	키스멧 출판사(キスメット出版社)
무라타 타쿠야(ムラタタクヤ)	카오리(Kaori)
사츠마 곤조우(サツマゴンゾウ)	무 대륙(ムー大陸)
스즈키 유우이치(スズキユウイチ)	갓텡 초밥(がってん寿司)
이케나 카유우타(イケナカユウタ)	점 집 지니(占い屋ジニー)
키무라 야요이(キムラヤヨイ)	파파라차(パパラチャ)
한프리(ハンフリー)	파라베람(パラベラム)
시미즈 쇼우이치(シミズショウイチ)와 타나카 시즈에(タナカシズエ)	토니의 가게(TONY'S SHOP)
나가세 타이치(ナガセタイチ)	부영 카이로브티크(富永カイロブティック)
요코야마 케이코(ヨコヤマケイコ)	유메사키(夢崎) 구의 사토미타다시(サトミタダシ)
쿠도우 사오리(クドウサオリ)	스마루TV([illegible]TV)
네코마타(ネコマタ)	카츠요우 탐정사무소(葛葉探偵事務所)에 있는 고양이 상에 돈을 100회 넣으면 출현
이이다 사토미(イイダサトミ)	코우난(港南) 구의 사토미타다시(サトミタダシ)
키노시타 준지(キノシタジュンジ)	카스가야마 고교(春日山高校) 지하실
니시타 니세츠(ニシタニセツ)	아라야 신사(アラヤ神社)
나카타니 켄이치(ナカタニケンイチ)	크렐·드·륜느(クレール・ド・リュンヌ)
사이토우 준(サイトウジュン)	종 사이코세라피(サイコセラピー)
마츠시타 히로미(マツシタヒロミ)	동아 디펜스(東亜ディフェンス)
이케다 쥰코(イケダジュンコ)	비키니 라인(ビキニライン)
아사노 타쿠미(アサノタクミ)	아라야 신사 뒤에서 아이와 이야기→사람 찾기 의뢰를 받는다→시라이시의 경호원에게서 소문을 듣는다→소문을 퍼트린다→아라야 신사에서 아사노 타쿠미를 발견→전설의 무기의 비전서(秘伝書)를 받는다→파파라차에 가서 주인에게 비전서를 보여준다→전설의 무기를 개발할 수 있다

스토리 공략

전편인 「죄」의 클리어 데이터가 있으면 게임을 처음으로 시작할 때 그 데이터를 읽어들일 수 있다. 여기에 따라 계승되는 데이터는 스오우 타츠야의 이름을 비롯한 스테이터스, 프리 타롯 카드의 장 수, 합체 마법 리스트, 탐정 사무소 입구에 있는 고양이 상에 넣은 돈의 액수, 앨리스의 보물인 '칼마 링(カルマリング)' 등이다.

한 소년이 무언가를 기억해 내는 듯한 모습.



▲마야와 마주친 기억

신사같이 보이는 건물 앞에 그 소년이 서있다.



할머니: *참으로 외로워 보이는군…. 소중한 것이라도 없어졌나보지?*

소년: …

할머니: *그래… 없어진 건 아닌가 보구나. 기억이 나버린 게지…, 추억이라는 것을 말이야. 인간은 벌을 짊어지고 살아가는 생물이지. 여기도 예전에는 여름 축제로 떠들썩했었는데…. 시간이 지나면 소중한 것조차 잊어버리게 된단다. 잊어버린 채로 있는 쪽이 행복할는지, 기억해 낸 쪽이 행복할는지…. 넌 참으로 불행한 일에 휩싸인 것처럼 보이는구나….*

신사를 뒤로하고 떠나가는 소년.

소년: *그래… 기억난다…. 이 세상에 있어서는 안 될 죄를…. 어떻게 하면 그 죄를 갚을 수 있을까…?*

어느 곳의 회의실.

의문의 노인: *이제부터 정해진 순서대로 '언령의 의식'을 집행하겠다. 그럼, 어전께 부탁드립니다.*

다시 장소는 한 사무실 안으로 바뀐다.

유키노: *취재하느라 수고하셨어요. 마야씨에게 편지가 와 있네요. 보낸 사람의 이름 같은 건 없지만….*

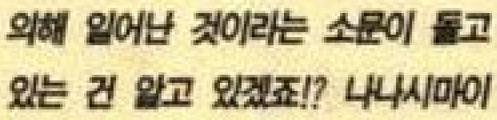


편지: *다음은 너다. JOKER.*

마야: *…?*

의문의 편지를 받아본 마야는 곧 편집장에게 호출을 받는다. 회사 생활에 힘들어하는 신입 사원을 격려한 후, 마야는 곧 편집장실로 향한다.

미즈노 편집장: *왔군요…아마노, 오늘 이렇게 부른 이유는 알고 있겠죠? 당신이 제출한 인터뷰 계획…'소문난 고등학생의 꿈'이란 것 때문이에요. 좀 그렇더군요. 임팩트가 없어요. 요즘같은 세상에 누가 풋내나는 어린애의 꿈 같은 것에 대해 읽고 싶어하겠어요?*



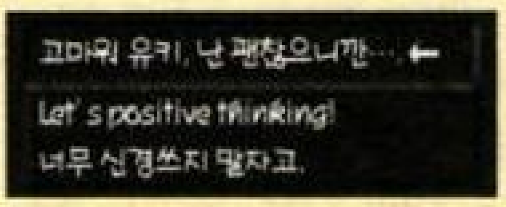
미즈노 편집장: *또 말대꾸를 하는군요. 당신에게는 조커의 소문에 대한 취재를 맡기기로 하죠. 이건 확실한 특종이에요! 아이들 사이에서 최근 연속엽기 살인사건이 조커에 의해 일어난 것이라는 소문이 돌고 있는 건 알고 있겠죠!? 나나시마이 학원에 가서 그걸 취재해 오세요! 바이트의 사람들은 이번의 일에서 제외하겠어요. 당신 혼자서 해요! 알고 있을 거라고 생각하지만…당연히 오늘 당신이 신청한 오후 반나절 휴가도 없던 걸로 하죠. 싫다면 회사를 그만두세요. 당신을 대신할 사람은 얼마든지 있으니까. 바쁘니까 알았다면 어서 가봐요.*

편집장으로부터 질책과 함께 새로운 취재거리를 맡고 난 후 마야는 방을 나온다.

유키노: *마야씨, 세리자와씨라는 사람한테서 전화가 왔었어요. 프론트로 만나러 오겠다고 했었는데…. 도착하면 내선 연락이 올 걸요.*

사무실 안을 간단히 둘러보고 난 후에 입구 쪽에 있는 유키노에게 말을 걸어보자.

유키노: *네? 일 때문에 반나절 휴가를 억지로 뺐겼다고요!? 그런 횡포를 부리다니! 내가 한마디하고 오겠어요!!*



유키노는 자신과 콤비를 이룰 수 없다는 것에 아쉬워하며 마야를 격려해 준다. 유키노의 옆에 있는 한 남자는 '후지이 쥰스케'라는 사람으로서 유키노가 존경하는 프리 카메라맨이다. 그리고 이 사람은 유키노를 유키, 마야를 마키라고도 부른다.

엘리베이터를 이용하려고 하면 유키노에게서 내선 연락이 올 때까지 좀 더 기다리라는 말을 들을 수 있다. 그러므로 좀 더 시간이 흐른 후에 엘리베이터를 이용하자. 밑으로 내려간 마야는 우라라라는 여자와 만난다.

우라라: *차오, 마야. 그럼 기합 넣고 가볼까. 꼭 좋은 남자를 잡자구!*

우라라: *뭐라고!? 일 때문에 갈 수가 없다고!? 잠깐 너 처음부터 갈 마음이 없었던 건 아냐!? 아, 알겠다. 저번의 데자뷔의 소년이 신경쓰이는 거구나? 아, 그만 두라고 했건만! 왜 그렇게 빠져버렸을까. 고작 역 앞에서 한 번 부딪힌 연하의 남성에게. 전에 한 번 만났었던 것 같긴 하지만….*

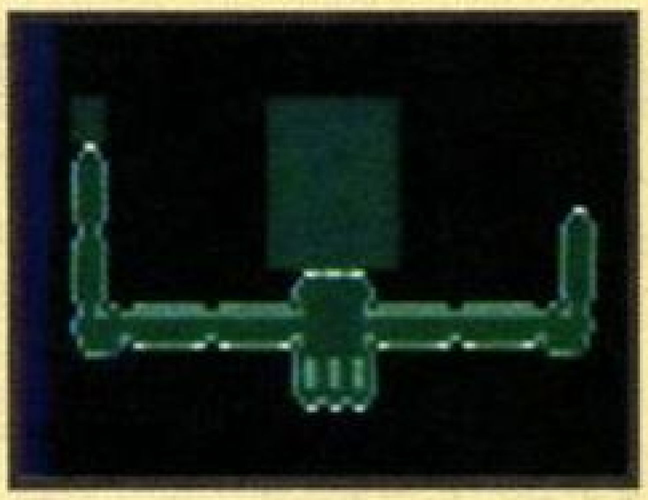
우라라: *뭐야, 정말로 일이 있는 거야? 나나시마이 학원에서 조커 소문을 취재? 아, 정말, 할 수 없지! 빨리 끝내면 아마 늦지는 않을 거야. 내가 도와줄 테니까 서두르자!!*

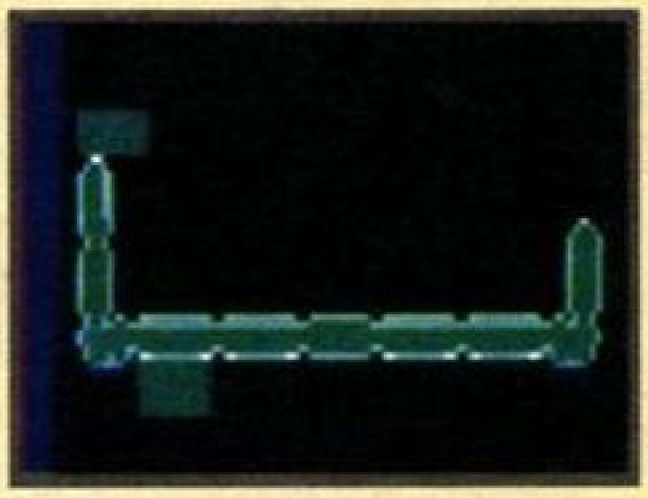


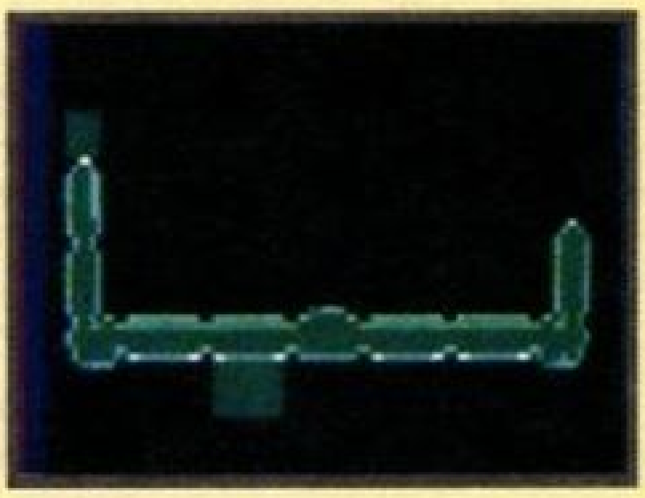
▲우라라의 등장

나나시마이 학원

이제 회전문을 통하여 밖으로 향하자. 마야와 우라라는 곧 취재대상의 학교에 도착하게 된다. 교무실 안에는 형사들이 교사들을 상대로 한창 조사중이다. 형사들과 대화를 나누고 있는 사람은 사에코라는 교사. 그중 선글라스를 낀 형사는 꽤 젊어 보이는 인상이다. 젊은 형사가 깊게 말을 꺼내려 하자 검은 양복의









형사가 그의 입을 막고서는 먼저 나간다.



▲참 센스 있다

시에코 선생: *저기…카츠야씨, 죠? 스오우는…타츠야 군은 집에 돌아갔습니까?*
카츠야: *…아뇨, 아직 돌아오지 않은 모양입니다. 정말 어디서 뭘 하고 있는 건지…. 그 바보 녀석이…. 선생님께 걱정을 끼쳐드려서 정말 죄송합니다. 그럼 실례하겠습니다.*

카츠야 형사가 나간 후에 마야가 사에코에게 말을 건다. 사에코는 마야들에게 취재할 때 주의할 점을 알려주며 한 학생을 끌고 도망쳤던 남자가 살해당했다는 이야기를 해준다. 그리고 그것이 엽기살인 사건과 관계가 있는 듯 하다는데…. 마유를 움직일 수 있게 되면 다시 한 번 사에코 선생에게 말을 걸어 보자. 그러면 조커의 소문에 대해들을 수 있다.

시에코 선생: *자신의 휴대폰으로 전화를 해서 조커에게 부탁하면 마음에 안 드는 사람을 죽여준다는 소문이 맞죠?*

교무실 안에 있는 '아키나리(明成)'란 교사는 마야의 잡지사를 오컬트 잡지사로 오해하고 있다. 어쨌든 중요인물은 아니니 제쳐두고 대화가 다 끝났으면 이제 교무실을 나서서 본격적으로 교내를 조사하러 가보자. 교무실 앞에서는 조커의 신상에 대한 소문 등에 대해 들을 수 있다. 우선 2층을 조사해보면 2-A반의 한 남학생이 3-B에서 형사를 보았다고 한다. 그리고 2-C에서는 그 반의 한 학생이 연예계에 데뷔한다는 말을 들을 수 있다.

1층으로 내려와 보면 D반에서 한 여학생이 조커가 보낸 카드를 받았다고 한다. 그리고 북쪽에서는 자전거를 두는 곳과 교무원 실이 있다. 그밖에는 별볼일 없으므로 이번에는 3층으로 올라가보자. 그러면 아까 학생의 말대로 3-B에서 형사를 볼 수 있다. 그 형사는 바로 카츠야. 조사하는 도중에 동생인 타츠야의 상태에 대해 물어보기도 하는 등 동생을 걱정하는 모습을 보여준다.

3층의 북쪽에는 교장실이 있지만 문이 잠겨 있으므로 들어갈 수 없다. 그리고 3-B근처에서 위로 통하는 계단이 있는데 그곳에는 시계탑이 있지만 역시 들어갈 수 없다. 안에서 모든 볼일이 끝났으면 다시 1층으로 내려와서 중앙정원으로 향하는 입구를 통해 나가자.

한나 교장: *요시자카 안나! 네 녀석, 그 반항적인 태도는 뭐냐!! 그리고 다니니까 경찰들까지 조사하러 왔잖아! 어쨌든 네가 범인이지? 끌려갔던 것에 앙심을 품고 죽인 거냐!*
안나: *난 아무 짓도 안 했어…!*
노리코: *너무해…언니는 살인 같은 짓은 하지 않아요!!*
한나: *흥, 알게 뭐야. 인터하이 선수라고 해서 눈감아 줬었지만 너 같은 건 달리기만 못하면 쓸모없어!! 중퇴 접수라면 언제라도 받아주지. 빨리 네 친구인 스오우와 함께 자퇴 해!!*

교장이 사라지자 그녀들에게 말을 거는 마야 일행.

우라라: *잠깐 너희들! 그런 말을 듣고도 가만히 있을 거야!?*
안나: *누구지…당신들은…? 잡지사의…? 그래…어쨌든 당신들도 내가 죽였다고 생각하겠지…. 마음대로 쓰도록 해….*

떠나가면서 의미심장한 말을 남기는 안나.

안나: *저 녀석…죽여버리겠어….*

우라라는 계속 안나의 걱정만 한다. 한편, 정원에는 교장의 동상이 있는데 여기에는 아주 한심한 말('나를 보아라!! 나에게 복종해라!! 날 의지하지 마라!!')이 적혀있다. 정원을 조사하고 난 후 3층의 교장실로 향하면 그 안에서 교장으로 보이는 사람의 시체를 발견할 수 있다. 뒤이어 우라라와 카츠야 형사도 교장실에 들어온다.



▲한나의 최후

마야: *…!*
우라라: *뭐…뭐야…이건…. 도대체…뭐지!?*
카츠야: *실례하겠습니다. 교장 선생님. 조금 질문하고 싶은 것이…. 이, 이건…!? 쥐고 있는 예고장…. 이 살해 방법…. 녀석인가!! 당신들이 제1발견자인가? 수상한 자를 보지는 않았나!? 발견했을 때의 상황은!? 언제 이 곳에 들어왔지!?*
우라라: *모… 몰라요!! 한꺼번에 묻지 말라고요!!*

그런데 이때 타이밍 나쁘게 안나가 나타난다.

우라라: *너…너는…너, 설마…!*
안나: *나…난 아냐…. 난 아무 짓도 안 했어…!!*
카츠야: *거기 서!!*

카츠야는 안나를 쫓아 나서고 마야도 함께 나선다. 우라라도 곧 뒤따르고…. 황급하게 안나를 쫓던 마야 일행과 카츠야 형사는 도중에 이상한 괴물을 만나게 된다.

우라라: *뭐…뭐야, 이건…. 어…어떻게 되어가고 있는 거야!?*
누군가의 목소리: *보고도 몰라? 악마라구, 악마.*
카츠야: *아, 악마…? 네 녀석은 누구냐!? 게다가 이 느낌은….*
종이 자루를 쓴 남자: *편지는 받아봤겠지? 나야. 조커라고.*
마야: *…!*
조커: *의뢰를 받아서 말야. 널 죽이러 왔어. 이미 그렇게 소문나버렸거든.*
우라라: *뭐…!?*
조커: *아마노 마야…. 너에 대해선 잘 알고 있다…네가 '저쪽 편'에서 무엇을 하고 왔는지 말야. 페르소나를 불러내 봐. 그렇지 않으면 이 녀석들에게 먹혀버린다? 그 권총을 사용해봐. 사용할 수 있지? 양손으로 빵빵! 하고 말야….*
카츠야: *광역 강행범 501호! 총도법 위반, 그리고 협박의 현행범으로 체포하겠다!!*
조커: *페르소나라구, 페르소나!! 페르소나를 불러내!!*
카츠야: *뭐야…이 느낌은!?*
헤리오스: *나는 헤리오스…. 고대의 일륜률에 의해 세상의 피자수시를 깨뜨리는 존재! 나, 그대가 전차의 충실한 어자가 되리라!!*
우라라: *꺄아! 싫어!!*
카리스트: *소첩은 카리스트…. 가장 아름다운 자와 노래하는 님프가 한 명…. 염사에 지친 현신이여, 그대에게 진실한 사랑을 가르쳐 드리겠습니다.*
마야: *…!?*
마이아: *나는 그대…그대는 나…. 나는 그대가 지닌 마음의 바다에서 나온 존재…. 영명하신 어머니 마이어가 되리라….*
조커: *하아…! 좋아, 바로 그거다!! 그렇지만 넌 지금 죽이지 않겠다…. 악마들을 보내서 서서히 죽여주지. 기억해 내라! 운명으로부터 도망치려 했던 것을!!*



▲페르소나에 각성하는 마야

조커의 공격을 받아 쓰러진 일행. 정신을 잃은 마야 일행은 수상

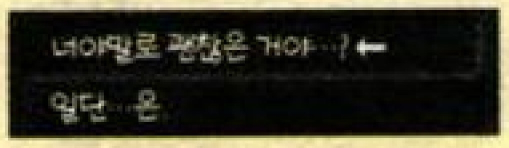
한 장소에 이동된다.

우라라: *우리들 죽은 거야…? 뭐였지, 내 인생은….*
누군가의 목소리: *그렇지는…않아…. 내가…당신들을…초대했다….*
필레몬: *나의 이름은…필레몬. 의식과 무의식의 틈에서…살아가는 자…. 당신들에게…페르소나를 부여했던… 사람이다….*
카츠야: *501호하고 같은 말을 하는군…. 일단 이것은 꿈이라고 생각해 두겠지만, 그 페르소나라는 건 도대체 뭐지?*
필레몬: *당신들이 얻은 힘은…사람의 마음 깊은 곳에 잠들어 있는…신과 악마에 미치는…또 한 사람의 자신을 불러내는 힘…. 신의 모습에…자애로 가득 찬 자신…. 악마를 좇는…잔혹한 자신…. 사람은 다양한 가면을 쓰고…살아가는 존재…. 지금의 당신들의 모습도…무수한 가면의 하나에 지나지 않아…. 페르소나도 또한…다수의 자신의 모습들 중 하나….*
카츠야: *물리적 간섭력을 가진 다른 자아…. 원형같은 것이라고 말하는 건가…? 그것을 우리들에게 부여한 목적은 뭐지?*
우라라: *대, 대화가 이루어지고 있네….*
필레몬: *당신들에게…부탁이…있다…. 나의…읽는…해픈…그 녀석…계획…인과의 선…너무…깊어…. 그들…피눈물을 흘려…만…들었던 '이쪽 편'…구해…당신들 밖에….*
카츠야: *왜 그래? 잘 들리지가 않아.*
필레몬: *주의…소문이 현실로 된다…. 사람…마음에…빛을….*

다시 학교로 돌아온 일행.

카츠야: *당신들은…무사한가…?*
우라라: *일단…산 것 같군….*

경찰에 연락해서 지원을 요청하는 카츠야. 우라라는 마이에게 괜찮냐고 물어본다.



우라라: *으, 응…. 난 괜찮지만….*

카츠야는 잠시 후에 지원이 온다며 마야 일행에게는 조심하라고 한다. 그리고 청부살인일 가능성이 크다며 아까 그 학생을 계속 쫓겠다고 한다. 이제 마야 일행은 카츠야와 같이 행동하게 되는데 그전에 카츠야가 총을 건네준다. 하지만 우라라는 권투를 배웠다면서 총을 받기를 꺼려한다. 결국 총 두 자루를 다 받는 마야. 그 때 사에코 선생이 나타난다. 카츠야는 살인사건이 일어났다고 알려주며 응원이 올 때까지 학생들과 함께 침착하게 있어달라고 한다.

이제부터 메뉴화면에서 모든 항목을 고를 수 있으며 무기 등의 장비가 가능해진다. 하나씩 잘 체크해두자. 그리고 학교 안을 돌아다니다 보면 적과 만나게 되는데 이때 처음 나타나는 슬라임은 악마와의 대화 이벤트에 대해 자세히 설명해 주므로 잘 참고해 두자.

게임의 초반이라서 그런지 적들을 상대하기는 그리 어렵지 않다. 하지만 레벨을 어느 정도 쌓아두는 것도 좋다. 참고로 1층의 교무원 실에 있는 아주머니에게 말을 걸면 회복할 수 있으므로 그 근처에서 레벨을 올리는 것이 편하다. 또한 컨택트를 해서 타롯 카드를 얻어 보기도 하자. 2층의 교무실로 가서 선생들과 대화를 하다보면 한 교사에게서 시계탑의 열쇠를 얻을 수 있다. 이것을 가지고 아까 4층에 있었던 시계탑으로 향하자. 4층으로 향하는 계단 앞에서 무언가를 느끼는 일행. 시계탑으로 들어온 일행은 곧 무엇인가를 발견하게 된다.



▲이 교사가 열쇠를 준다

우라라: *저, 저기야 저기!*
조커: *레이디, 넌 나의 동료야. 널 맞이하러 왔다.*
안나: *너 같은 녀석은 몰라…. 난 조커의 저주 따위는 하지 않아….*
조커: *걱정할 것 없어. 나에 대해서도 '저쪽 편'에 대해서도 곧 알게 될 거야. 그렇게 하면 너도 '이쪽 편'이 잘못되어 있다는 것을 깨닫게 되지. 나쁘게 대하지는 않을 테니까 함께 가자.*
카츠야: *501호, 그 아이한테서 떨어져라!*
조커: *방해하지마!! 네 놈들은 그 녀석들이나 상대하고 있어!!*

조커가 불러낸 악마들과 전투에 들어가게 된다.



조커: *쳇 하는데, 할 수 없군. 잠시 잠이나 자라.*
카츠야: *큭…!? 당했…….*

조커의 술수로 잠에 빠지는 일행. 하지만 그때 누군가가 나타난다.

조커의 목소리: *네, 네 녀석은…!?*

깨어나 보니 안나는 어떠한 소년에 의해 구출되어 있었다.

데자뷰의 소년: *녀석은 도망쳤다….*

소년은 마야에게 무언가를 건네준다.

데자뷰의 소년: *아오바 구의 '카스요우' 라고 하는 탐정사무소로 가라…. 그 문장을 가지고 있으면 녀석이 노려도 안전하다고 하는 소문을 퍼트릴 수 있다…. 그것을 마지막으로 이제 더 이상 이 사건에 관계하지 마라…. 전부…잊어버려….*

떠나는 소년. 잠시후 도착한 형사들에 의해서 학교내 검문이 이루어진다. 카츠야는 시마즈 관리관들에게 지금까지 겪었던 일들을 설명하지만 놀림만 당할 뿐. 더군다나 조사본부에서도 빠지게 된다. 떠나는 카츠야에게 시마즈 관리관은 '개구리의 자식은 개구리' 라는 말을 하며 비꼬아 댄다. 카츠야는 곧 마야 일행과 대화를 나누고 전에 소년이 말했던 대로 탐정을 찾아가기로 한다.

파오푸와의 만남

학교를 나서면 다른 구역으로 이동할 수 있게 된다. 이때 화면상에 표시되어 있는 파란 점에서는 사람들과 대화를 할 수 있다. 여기서 오른쪽 하단에 있는 '로터스'에서는 여러 상점들에 들어갈 수 있으니 한 번은 들려서 정비를 해놓자.

볼일이 끝났으면 바깥으로 통하는 길을 따라 구역을 벗어나자. 그리고 아까 소년이 말해주었던 탐정이 있는 구역으로 향하자. 여기서 '아오바 거리' 로 가면 전과 같이 몇 가지 상점들이 나타난다. 여기서 가장 왼쪽 위에 있는 항목이 탐정사무소이다. 그곳으로 들어가면 '타마키' 라는 여성이 일행을 맞아준다.

잠시 후에 일행은 토도로키 소장과 대화를 나누며 자초지종을 설명해준다. 소장은 지금까지 일어난 사건들과 관련해서 진짜로 소문이 현실로 되는가를 시험해보기 위해 조커를 쫓아내는 엠블렘의 소문을 말겠다고 한다. 대화가 끝났으면 탐정에게 말을 걸어서 소문 퍼트리기를 의뢰해두자(첫 번째 선택문). 그후에 타마키가 인터넷에 소문을 찾기 좋은 페이지가 있다고 한다. 그 페이지는 소장과 잘 아는 파오푸라는 사람이 거리의 소문을 수집해두는 곳이라는데, 인터넷에서 파오푸와 연락을 시도하는 일행. 파오푸는 아

오바 구의 'W.슬래쉬'에서 만나자고 하며 그 곳 점원에게 말을 걸어 지시에 따르라고 한다.


▲슬×밍크의 안 선생

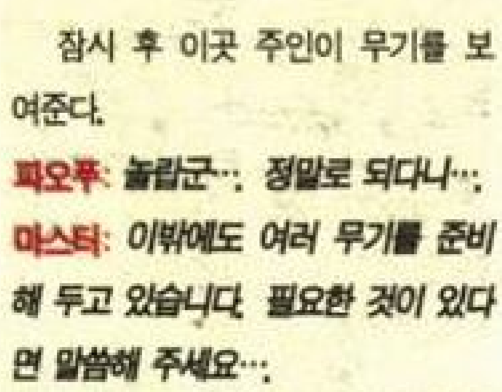
탐정사무소의 바로 옆에 있는 가게가 바로 그 약속의 장소이니 들어가보자. 마야들은 점원의 지시대로 빨간 컴퓨터를 사용하다가 그 곳에 있던 파오푸와 만나게 된다. 일행은 파오푸와 함께 술집으로 향한 후 본격적인 대화를 시작한다.

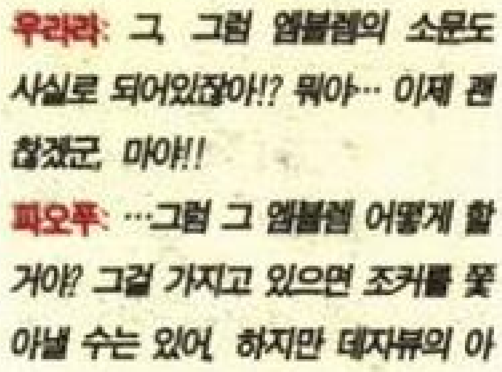
파오푸: *…그렇게 된 건가. 재미있군….*
카츠야: *…우리들이 알고 있는 건 대충 말했소. 이번에는 그쪽이 말할 차례요.*
파오푸: *내가 조사한 바에 의하면 조커의 소문은 어떤 TV방송에서 흘러나온 이후로 폭발적으로 퍼지고 있지. 그전에는 조커의 J자도 세간에서는 찾아볼 수 없었는데 말야. 한가지 예외를 제외하고는…. 그게 어디라고 생각하나…? 바로 스도우 타츠조우의 전화에서이지.*
우라라: *스도우 타츠조우라는 건 누구죠?*
카츠야: *현직 외무대신이야…. 어째서 그런 것을 당신이 알고 있지? …도청인가. 그건 범죄라고.*
파오푸: *그쯤 해두시지…. 녀석은 뒷면에서 상당히 더러운 일에 손을 내밀고 있다는 소문이야. 거기다 10년전의 미해결 연속살인에 방화…. 그것도 녀석의 아들이 꾸민 짓이었지. 당시 검찰이나 경찰 사이에서는 유명한 소문이었지.*
카츠야: *그게… 정말인가!?*
파오푸: *뭐야… 몰랐던 거야? 뭐, 어쨌든지 간에 이번의 사건은 우연이라고는 생각할 수 없지 않나?*
우라라: *그럼…그 스도우 타츠조우라는 외무대신이 조커의 사건에 관련되어 있다는 말!?*
파오푸: *그걸 이제부터 '우리들'이 조사하려는 거지. 나를 데리고 가줘. 난 스도우 아들의 소재를 파악하고 있거든. 당신들은 조커의 단서를 얻게 되지. 난 표적이 된 이 아가씨 옆에 있으면 그만큼 진상에 가까워질 수 있고…나쁜 거래는 아니잖나.*
카츠야: *…진상을 폭로해서 어떻게 하겠다는 거지? 공갈이 목적인가.*
파오푸: *헤헤…의협심이란 거지. 악당은 내버려둘 수 없다는 식의….*
카츠야: *…어떡하지? 표적이 된 건 당신이야. 당신이 결정해.*
파오푸: *말을 못 알아듣는군. 그럼 한 가지 시험해볼까…. 토도로키 할아범인가? 지금 파라베람에 있소. 이곳에서 무기를 취급하고 있다는 소문을 퍼트려주시게.*
우라라: *잠깐…어쩔 셈이지?*
파오푸: *소문이 현실이 된다는 걸 믿지 못 하니까 시험해 보려는 거야.*

잠시 후 이곳 주인이 무기를 보여준다.

파오푸: *놀랍군…. 정말로 되다니….*
마스터: *이밖에도 여러 무기를 준비해 두고 있습니다. 필요한 것이 있다면 말씀해 주세요….*
우라라: *그, 그럼 엠블렘의 소문도 사실로 되어있잖아!? 뭐야… 이제 괜찮겠군, 마야!!*
파오푸: *…그럼 그 엠블렘 어떻게 할 거야? 그걸 가지고 있으면 조커를 쫓아낼 수는 있어. 하지만 데자뷰의 아이하고도 만날 수 없다고. 어째서 그 녀석이 그것을 넘겨줬는지 잘 생각해 보라구….*

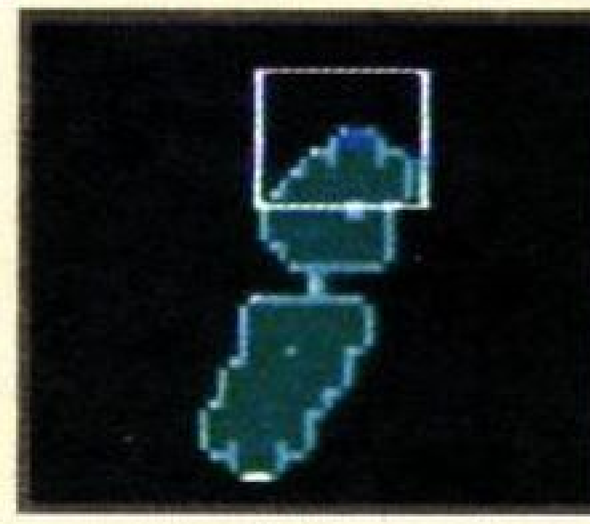
엠블렘을 가지고 생각에 잠기는 마야. 그리고는 곧 무언가를 깨달았는지 엠블렘을 태워버린다.

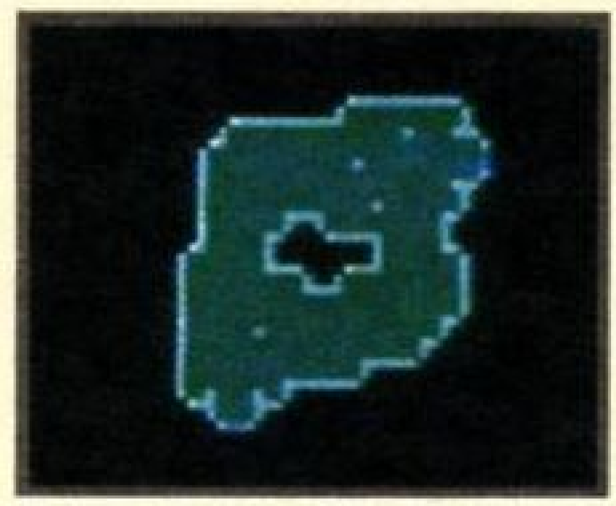

▲씨익

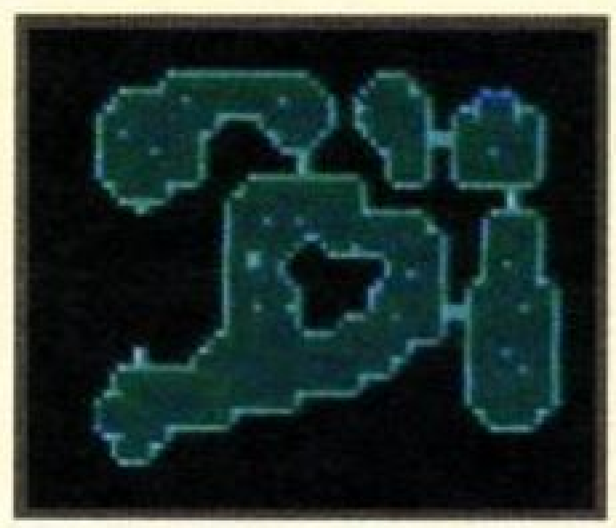

▲엠블렘을 태우버리는 마야

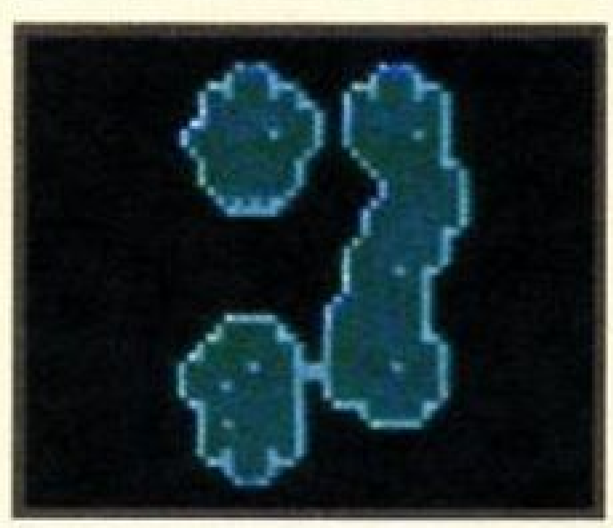
카타츠무리 산(뒷길)~모리모토 병원

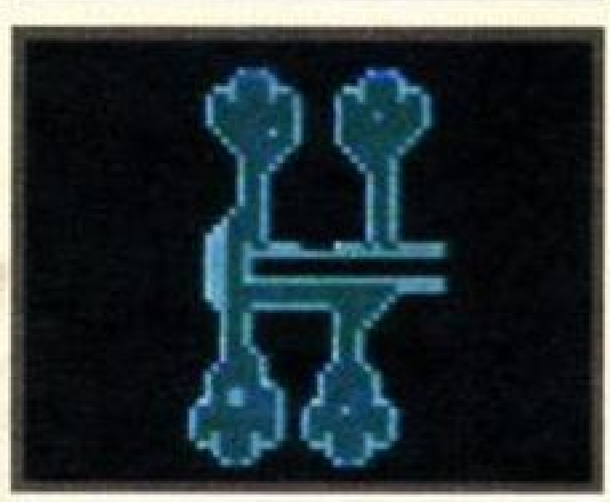
파오푸는 스도우의 아들이 카타츠무리 산에 있는 병원에 입원해 있다고 한다. 그리고 가기 전에 벨벳 룸에도 한 번 들려보라고 한다. 벨벳 룸에서는 페르소나의 소환 등을 행할 수 있는 중요한 곳이므로 앞으로 자주 이용하게 될 것이다. 출발하기 전에 다시 거리로 들어가서 정비를 해두자. 이 외에는 키스멧 출판사에 밖에 갈 수 없으므로 구역을 벗어나자. 카타츠무리 산에서 병원으로 향하는 길로 진행하다 보면 공사중이라고 해서 더 이상 지나갈 수 없게 되어있다. 따라서 일행은 다른 곳으로 나있는 길을 통해서 병원으로 가기로 한다.









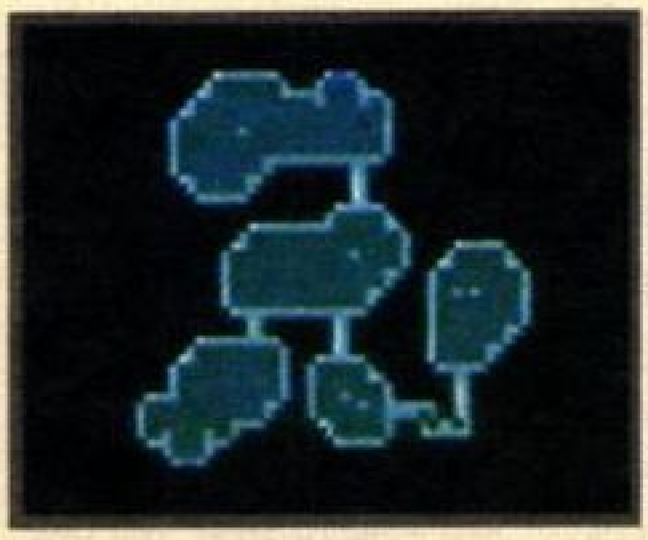




여기의 악마들은 학교에서 나온 것들보다 약간 강하므로 어렵다고 생각하는 사람은 레벨을 올리자. 악마 중에서 좀비 계열들에게는 불 속성의 마법이 아주 효과적이니 잘 이용하도록. 처음으로 들어와서는 우선 북쪽으로 나있는 길을 따라 가자. 참고로 도중에는 수풀에 가려서 잘 보이지는 않지만 지나갈 수 있는 통로들이 있다. 좀 더 쉽게 확인하려면 시점 변경을 이용하면 된다. 그 장소에서 한 단계 올라온 곳에서는 아이템을 얻을 수 있으며 북동쪽에 또다시 올라가는 길이 있으니 그곳으로 향하자.

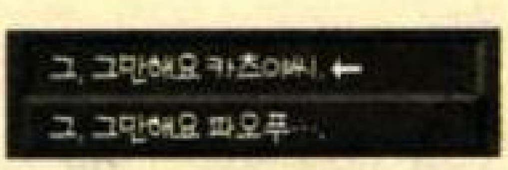
다시 올라온 곳은 상당히 넓다. 여기서는 우선 쭈욱 동쪽으로 향하다가 북쪽으로 올라가면 길이 나온다. 북쪽으로 가는 도중에 다른 길로 빠지면 아이템을 얻을 수도 있으니 챙기고 가자. 다음 장소에서 계속 북쪽으로 향하다 보면 강에 도달하게 된다. 여기서 서쪽으로 가면 북쪽과 남쪽으로 길이 갈라지게 되는데 남쪽에는 별 다른 것이 없으므로 북쪽의 다리를 이용해서 강을 건너가자.

강을 건넌 다음에도 계속 북쪽을 향해서 올라가면 곧 병원



의 뒷문으로 들어갈 수 있다. 그 전에 병원의 입구가 있는 지역에서 잘 안 보이는 길을 통하여 지도의 남동쪽 부근으로 가보면 돈을 넣을 수 있는 새전(賽錢)함이 있다(여기에 돈을 100회 넣으면…). 병원으로 들어가면 시체가 즐비하게 놓여져 있는 장면을 보게 된다.

카츠야는 죽은 사람들 전원이 총기를 휴대하고 있었다는 사실을 알아낸다. 파오푸의 말에 의하면 그들의 정체는 '천도연'이라는 대만의 마피아라고 한다. 이때 카츠야가 파오푸에게 이들과 한 패가 아니냐고 물어보며 파오푸는 상당히 화를 내는데….



파오푸: *칫…이 녀석들은 타츠조우의 개들이야. 녀석은 5년 전에 법무대신이었던 때부터 이 녀석들과 가까이 지냈거든.*
카츠야: *…잠깐 기다려. 타츠조우와 연관되어있는 마피아가 왜 녀석의 아들이 있는 병원을 습격하지?*
파오푸: *몰라. 아마 그 녀석을 조사하러 왔겠지.*

문을 통해서 병원의 내부로 들어가자. 1층으로 들어가자마자 바로 벨벳 룸을 발견할 수 있으니 카드가 모여져 있다면 페르소나 등을 소환해보자. 그 다음에는 트릿슈의 샘이란 방이 있는데 여기서는 회복을 할 수 있지만 드는 비용이 만만치 않다(6000…).

병원 안의 적들은 밖과 비교해서 상당히 강하다. 따라서 파티의 회복에 더욱 신경을 써야 한다. 1층을 다 뒤져보았다면 동쪽에 있는 계단을 통해서 2층으로 올라가자. 2층의 병실 중에서 206호실은 들어갈 수 있게 되어있다. 그 안에서는 한 간호사로부터 303호실의 환자가 악마를 불러냈다는 이야기를 들을 수 있다. 병실을 나선 후에는 역시 계단으로 향해서 3층으로 올라가자.

3층에서 동쪽으로 향하다 보면 303호실을 발견할 수 있다(그전에 곧바로 4층으로 올라가면 아이템). 카츠야는 이 곳을 조사해 보자고 하는데…. 병실 안에는 이상한 글들과 그림들로 가득하여 연속살인 사건의 피해자들의 사진도 발견하게 된다. 한편 마야는 벽에 써있는 어떠한 글을 보고 안색이 나빠진다. '마이아의 탁선'이라는 제목의 글을 파오푸가 읽어본다.

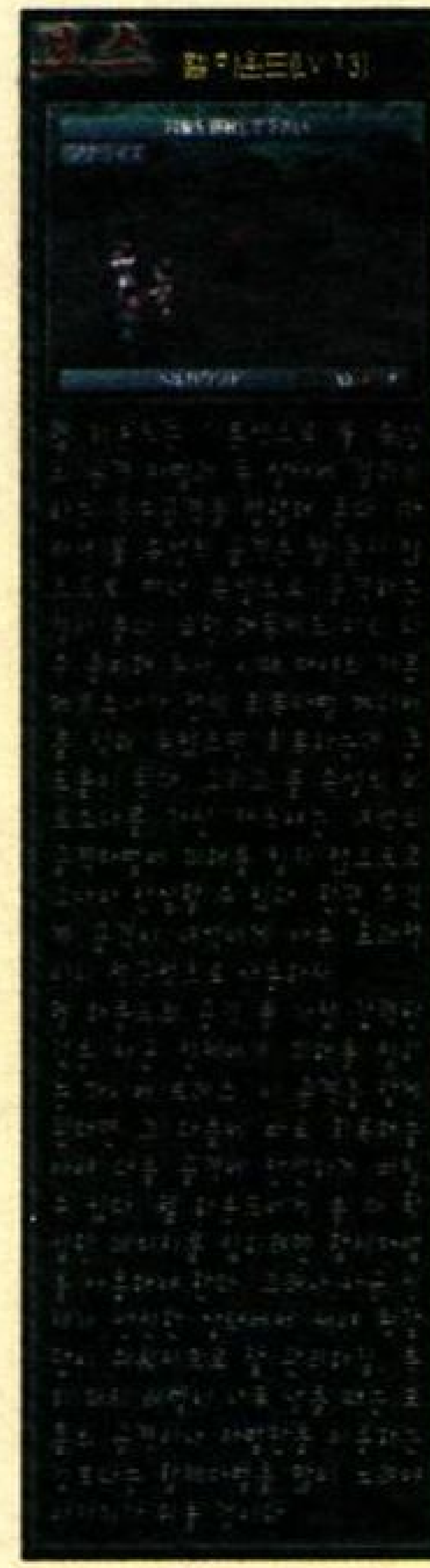

▲글씨로 가득한 병실

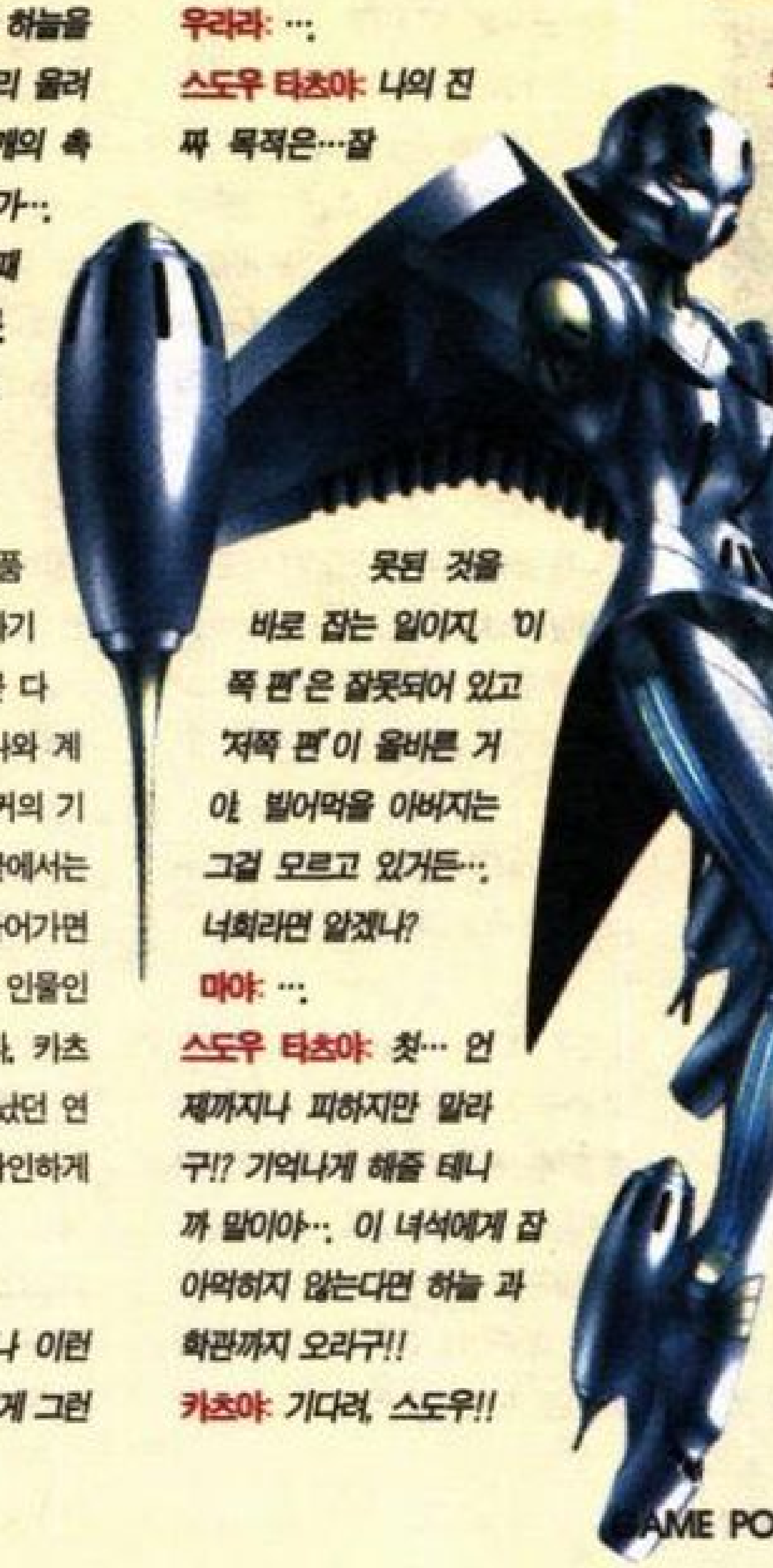
파오푸: *'하늘에서 반짝이는 요성에 멈춘 각(刻)은 움직이기 시작한다. 항락의 무, 영달의 연, 이국의 영, 속죄를 맞이함과 더불어 붉은 하늘을 밝힌다…. 사자의 포효는 널리 울려 퍼진다. 명부의 빛은 다섯 개의 축루. 천상의 빛은 성스런 십자가…. 승천한 별의 움직임이 멈출 때 마이아 처녀의 고통도 멈춘다. 후에 남는 것은 지상의 낙원. 그리고 각은 반복된다.'*

이 문장의 뜻에 의문을 품는 일행들. 이때 마야가 갑자기 고통을 느끼며 주저앉지만 곧 다시 일어선다. 303호실에서 나와 계단 쪽으로 향하는 도중에 조커의 기운을 느끼게 된다. 4층의 끝에서는 원장실이 있고 그곳으로 들어가면 여러 시체들과 함께 문제의 인물인 '스도우 타츠야'를 볼 수 있다. 카츠야는 그가 10년 전부터 일어났던 연속살인의 주범이라는 것을 확인하게 된다.

파오푸: *이 녀석…. 10년이나 이런 곳에 틀어박혀 있으면서 어떻게 그런 힘을 얻었지?*
스도우 타츠야: *언령이라구. 언령. 알고있지? 말로 하면 무엇이라도 그대로 된다구. 전파는 무엇이든지 가르쳐주거든…. 그 빌어먹을 아버지가 날 이렇게 만들었지.*
카츠야: *언령…? 소문을 말하는 거나…? 아버지인 타츠조우가 널 그렇게 만들었다고 했지? 그렇다면 왜 녀석은 너의 목숨을 노리고 있지?*
스도우 타츠야: *쉬잇…. 밖의 녀석들로부터 연락이 왔군.*
뺨에 상처가 있는 남자: *응…? 저 녀석은….*

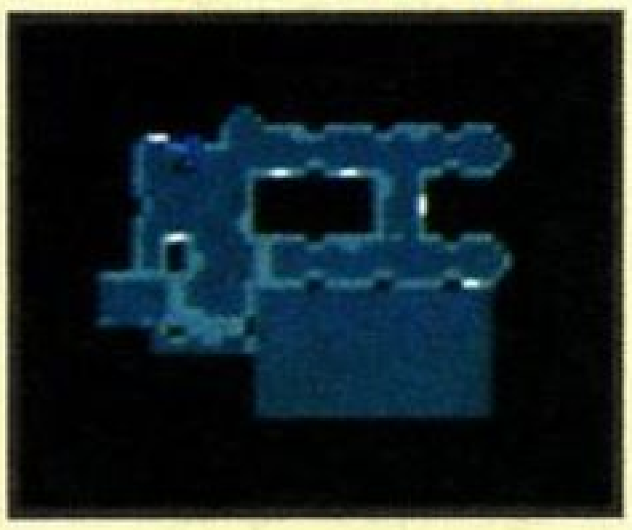
파오푸: *…!!*
우라라: *잠…. 어디 가는 거야!?*
스도우 타츠야: *네 부하들이라면 모두 엉망진창이 되어 널려져 있지. 알겠나. 난 자유야…. 직접 죽이러 갈테니까…. 빌어먹을 아버지에게 잘 전해둬!*
카츠야: *목적은 뭐냐!? 살인을 계속할 셈이냐!? 아버지에 대한 복수인가!?*
스도우 타츠야: *하하! 살인은 말야. 옛날부터 좋아서 하는 거지만 지금은 마을 사람들이 전화를 걸어주니까 하고 있는 것 뿐이야…. 어때?*
우라라: *….*
스도우 타츠야: *나의 진짜 목적은…잘못된 것을 바로 잡는 일이지. '이쪽 편'은 잘못되어 있고 '저쪽 편'이 올바른 거야. 빌어먹을 아버지는 그걸 모르고 있거든…. 너희라면 알겠나?*
마야: *….*
스도우 타츠야: *칫… 언제까지나 피하지만 말라구!? 기억나게 해줄 테니까 말이야…. 이 녀석에게 잡아먹히지 않는다면 하늘 과학관까지 오라구!!*
카츠야: *기다려, 스도우!!*

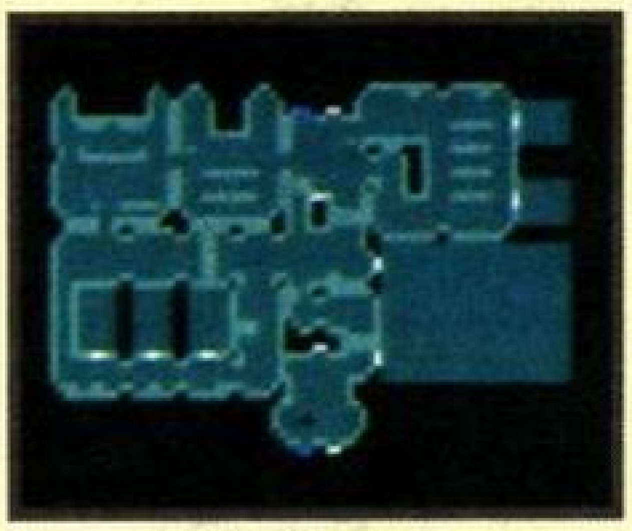


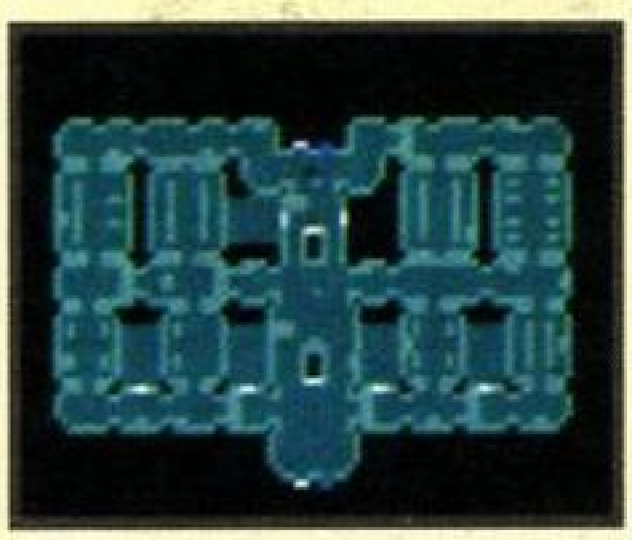


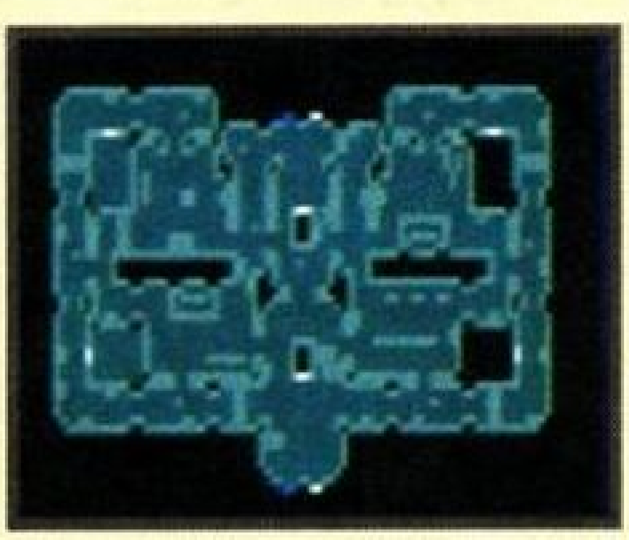
우라라: *아, 있다! 당신말야. 왜 중요한 때에 사라지는 거야!? 덕분에….*
카츠야: *무슨 이유가 있는 것 같군…. 아는 사람이었나?*
파오푸: *…. 그만 해둬…. 우리들이 통보를 안 해도 언젠가는 알려지게 될 일이야. 대체 그런 일들을…어떻게 설명할 셈이야?*
카츠야: *난 형사야. 사건을 보고 그냥 지나칠 수는 없어.*
파오푸: *헤헤…. 그냥 지나칠 수 없다고…. 아직 어리군….*
카츠야: *이곳의 일은 경찰과 소방관에게 맡기고 우리들은 하늘 과학관으로 향하자. 이대로 스도우를 방치해 둘 수는 없으니까….*

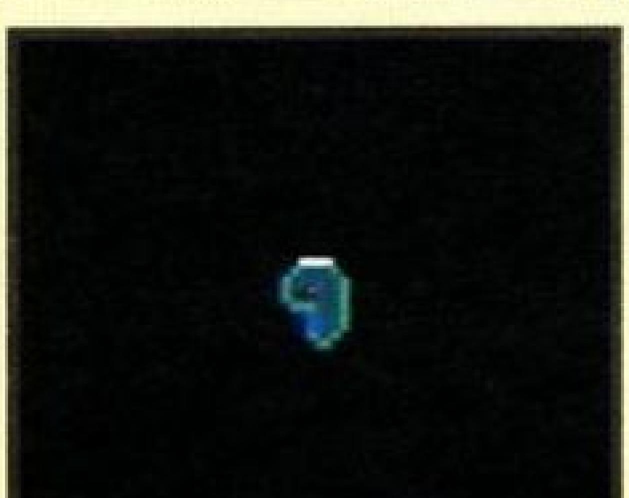
하늘(空) 과학관











다음 목적지인 하늘 과학관은 코우난(港南) 구에 있다. 이곳에는 중앙에 상점들이 있으므로 들려보자. 북서쪽에는 경찰서도 있고 그 바로 밑에 있는 루나팔레스 코우난은 마야와 우라라의 거주지이다(정말 깨끗하게 해놓고 산다…). 모든 볼일이 끝났으면 남쪽에 있는 과학관으로 들어가자.

과학관 안에는 마침 견학을 온 학생들로 붐비고 있다. 카츠야는 학생들을 어서 피난시켜야 한다며 걱정한다. 그 때 어떤 학생이 마야들에게 다가온다.

준: *저…. 저는 '카시하라 준'이라고 합니다. 갑자기 이상한 걸 물어봐서 죄송하지만…. 혹시 어딘가에서 저와 만난 적이 없습니까?*





준: *누나도 그래요…? 음…아마 한 번은 만난 적이 있던 것 같아요. 어디였더라…. 아! 이전에 역 앞에서 나나시미이 학원의 키가 큰 남자하고 부딪힌 적은 없었나요? 제가 마침 그 때에 근처를 지나가고 있었거든요. 어디선가 봤던 누나라고 생각이 들어서…. 그래서인데…. 그럼 이 편지를 보낸 사람은 누나가 아닌 모양이네요…. 저를 알고 있다고 하는 사람에게서 오늘 여기로 오라는 내용의 편지를 받았어요…. 영 짐작이 안 가서….*
우라라: *잠깐. 그런 건 아무래도 좋으니까 빨리 여기서 도망쳐! 너도 왜 멍하니 이야기만 듣고 있는 거야? 정말. 연하에 약하다니깐! 어디에 그 전파 남자가 있을지….*

이때 갑자기 불이 꺼지며 스도우 타츠야의 목소리가 들려온다.

스도우 타츠야의 목소리: *하하하하! 이 건물의 각 층에는 시간이 지날수록 밑에서부터 순서대로 불이 붙도록 장치되어 있지…. 기억하고 있을지 모르겠지만…'저쪽 편'에서와 마찬가지지. 이봐이봐, 어서 아이들을 데리고 위로 도망치지 않으면 통구이 신세가 되버린다구!! …히, …이히…하하! 하하하하하!*

이제 제한 시간 30분 이내에 학생들을 옥상으로 대피시켜야 한다. 과학관은 옥상까지 전부 5층으로 구성되어 있으며 2층부터 4층까지 각 층마다 학생들이 갇혀있다. 과학관 내부는 상당히 복잡한 구조로 되어 있으니 수시로 전체지도를 보면서 위치를 확인해야 할 것이다. 학생들은 전시실(展示室)에 있으며 그렇지 않은 전시실도 있다. 그리고 한 번 확인한 전시실은 다시 확인할 수는 없게 되어있으므로 시간 절약에 도움이 된다. 참고로 3층에는 두 반의 학생들이 있으며 각각 동쪽과 서쪽 부근에 있는 전시실에 있다. 또한 층에서 학생들을 찾지 못했을 경우에는 다음 층으로 올라가는 계단에서 준이 막고 있으므로 참고해두자. 도중에 아이소리가 들린다고 하는 마야. 4층에 올라오면 다시 타츠야의 목소리가 들려오며 4층에는 악마가 나오게끔 해 두었다고 한다.

그의 말대로 4층에서는 악마가 나타나기 때문에 아주 힘든 상황이 된다. 밑의 층에서 시간을 너무 소비했다면 아주 곤란한 상황이 될 것이다. 당연히 전투는 시간이 덜 드는 심플 모드로 진행해야 한다. 이곳에 나오는 악마들은 불 속성에 강한 것들이 있으므로 공격할 때 그 점에 유의하자. 또한 강한 적들이 다수 등장하였다면 컨택트를 시도해 보는 것도 시간 절약의 지름길. 참고로 슬라임 비슷한 적은 마야, 우라라, 카츠야의 상담 스페셜에 상당한 호감을 보인다.

마지막 학생들을 찾고 5층으로 올라와서 옥상으로 나가보면 대피해 있는 학생들과 함께 준을 인질로 잡고 있는 타츠야, 그 의문의 소년을 볼 수 있다.

타츠야: *준을 놔줘…. 그 녀석은 이젠 관계없어….*
스도우 타츠야: *부탁해. 제발 기억해 줘…. 조커는 내가 아냐…. 네게 더 어울린단 말야! '저쪽 편'에서와 같이 우리들을 이끌어 줘…. 난 저쪽의 나와 같은 꼴이 되고 싶지 않단 말야…!*
준: *후지비카마… '그날을 생각해 내라'라는…. 무…무슨 말이지…? 난 모르겠어…!*
카츠야: *앗… 타츠야…!?*



카츠야: *뭐라고…!? 서, 설마 당신이 찾고 있는 데자뷰의 소년이 바로….*
우라라: *이거 놀랍군…. 뭐가 어떻게 돌아가는 일이지!?*
스도우 타츠야: *하하…. 왔구나. 아마노 마야!! 이 광경을 보고 생각나는 것이 있을 텐데…. 네 녀석도 어서 기억해 내라!!*
타츠야: *그만둬…! 아무 것도 생각하지마…. 아무 일도…없었던 거야…!*
스도우 타츠야: *바보녀석! 운명에는 거역할 수 없다구…. 5, 4, 3, ….*
타츠야: *핫…!? 뛰어라!!*

갑자기 바닥이 뚫리며 떨어질 위기에 처하는 소년(타츠야). 마야는 그를 끌어올리려고 하지만….

타츠야: *바보… 손을 놔…!*
스도우 타츠야: *하하하하! 정말 '저쪽 편'에서의 상황과 똑같군. 뭐, 기억이 났다고 해도 이젠 늦었어…. 죽어라….*
준: *안돼!*
스도우 타츠야: *우아아아앗!? 어, 어째서어어어…!*

준의 태클에 의해 추락하고 마는 스도우.

준: *아…아…아….*
타츠야: *신경 쓰지마… 네 탓이 아냐….*

카츠야는 타츠야에게 사정을 물어보지만 파오푸는 우선 여기서 탈출하는 것이 급선무라고 한다. 탈출 방법에 대해 고민하고 있을 때 타츠야가 따라오라고 한다. 바로 장식품인 비공정을 사용하려는 것. 파오푸는 장식품이 어떻게 날 수 있냐고 하지만 곧 소문 때문이란 것을 깨닫게 된다. 거짓말같이 비공정은 날아오르고….


▲전편에도 이와 똑같은 장면이 있었다?

타츠야가 비공정을 조종하고 있는 것에 놀라는 카츠야의 질문에 타츠야는 대충 얼버무린다. 타츠야는 아직 뭔가 남았다면서 쥰을 불러서 조종을 맡긴다. 이에 쥰은 어떻게 자기 이름을 아느냐고 묻는데…. 갑자기 비공정이 심하게 흔들리고 타츠야는 뒤로 향한다. 그를 따라가는 일행.

스도우 타츠야: *제길…제길…제길제길제길제길제길제길…. 얼굴이… 또 내 얼굴이!! 이것도…이것도 운명이라는 건가!! 아아!?*

타츠야: *아니야…. 운명같은 건 정해진 길에는 존재하지 않아…. 녀석에게… 조종당하지 마라!*

스도우 타츠야: *멍청한 녀석…. 모두 잘못된 거야…. 너도! 그쪽의 여자도! 빌어먹을 아버지도!! 잘못되어진 건 바로 잡아주어야만 해!! 하하…! 전파라고 전파!! 전파전파전파전파전파전파전파!! 전파에게서는 도망칠 수 없다구!!*

타츠야: *모두 물러나 있어…. 이 녀석은…내가 물리친다….*



스도우 타츠야: *히…히히히…이걸로 이겼다고 생각하지마…. 공포는 널리 퍼져있으니까…!! 조커는…죽지 않아…!!*

비공정의 고도는 계속 떨어지기만 하는데…. 이때 바깥으로 통하는 문을 여는 타츠야.

카츠야: *타츠야, 뭘 할 셈… 으아아아아…!?*

타츠야: *죽고싶지 않다면 모두 뛰어내려…!*

학생들이 다 떨어지고 난 후에 쥰과 대치하는 타츠야.

쥰: *저…. 이건 내 보물인데…. 도와준 답례로 줄 테니 받아주겠니? 네게…꼭 줘야만 할 듯한, 그런 기분이 들어….*

타츠야: *…. 미안하지만 난 돌려줄 것이 없어….*

쥰도 떨어지고 이제 남은 건 마야.

타츠야: *지금이라면 아직 늦지 않았어…. 아무 것도 묻지마… 아무 것도 보지마…. 그렇게 하면 지금까지와 다름없는 일상으로 돌아갈 수 있어…. 안녕….*

비공정은 곧 바다에 추락한다.



무사히 해변가에 도착한 일행과 학생들. 하지만 타츠야의 모습은 보이지 않는다. 파오푸는 어딘가에서 무사히 살아있을 거라며 카츠야를 진정시킨다. 카츠야는 쥰에게 타츠야와의 관계를 묻지만 쥰은 소중한 사람인 것 같은 기분만 들뿐이라고 한다. 이제 조커는 물리쳤으니 한숨 돌리자는 우라라. 그러나 파오푸는 아직 타츠조우가 남아있다고 하고 이번에도 변함없이 본부에 보고하는 카츠야를 보며 투정을 한다. 이를 계기로 파오푸와 카츠야의 사이가 다시 벌어지고 결국 카츠야는 돌아가 버린다. 우라라도 더 이상 조커와는 관계없다면서 돌아가고….

결국 남은 건 파오푸와 마야. 파오푸는 조사를 하고 올 테니 마야에게 회사에라도 한 번 갔다오라고 하며 그런 후에 다시 만나자고 한다. 쥰은 타츠야의 이름을 되새기는데….

왕룡 치즈루

이제 출판사로 돌아가보면 프론트에서 편집장이 마야를 찾고 있다는 말을 듣게 된다. 편집장실에서는 미즈노 편집장이 어떠한 여성과 막 대화를 끝내는 참이었고 그 때 마야가 들어온다.

미즈노 편집장: *아마노! 당신 대체 어디를 그렇게 돌아다니고 있는 거예요!? 아무리 기다려도 당신에게서 연락이 안 오니까 내가 이렇게 치즈루씨에게 부탁해서….*

왕룡 치즈루: *뭐 괜찮지 않습니까.*

그녀는 마야를 한 번 보더니 점을 봐 주겠다고 한다.


▲심상찮은 분위기

왕룡 치즈루: *당신…. 스스로가 자신이 아닌 듯한 그런 기분이 들죠? 자신보다 연하인 남성 때문에 고민하고 있군요…. 당신은 산다는 것이 즐겁나요? 태어난 것이 다행이라고 생각해요? 이 세상은 말이죠, 고행을 위한 세계죠. 윤회전생의 고리 안에서 영원히 살아가는 고통을 등에 지고 있는, 죄인의 세계…. 전생에 당신은 대체 어디에 있었을까요. 과거? 다른 나라? 아니면…다른 세계…. 사람은 이어져 있죠. 과거만이 아니라 다른 세계의 자신과도 말이에요…. 당신… 변할 거예요. 이 세계와 함께 말이죠….*

편집장은 점을 봐준 치즈루에게 감사하라고 한다. 치즈루가 떠났으면 편집장 실에서 나가보자. 그러면 사무실의 모든 사람들이 치즈루가 나오는 TV방송을 보고 있으며 치즈루가 지나가자 모두 그녀에게 잠시 시선을 옮긴다. 곧 이어 나오는 마야. 유키노는 마야에게 치즈루와 어떤 대화를 했는지 물어본다. 한편 TV의 방송에서는 조커의 정체에 관한 이야기를 하고 있었다. 방송의 아나운서는 조커의 정체에 대해서 치즈루에게 묻고 있다.

왕룡 치즈루: *조커는…. '여애'라고 하는, 왕룡점에 있어서 더러움… 죄나 질투심 같은 사악한 기운에 물든 인간입니다. 여애는 더러움으로 가득 찬 용으로서 수호룡이 이 주기에 들어가면 흉운이라고 봅니다. 여러분도 '천중살'이나 '암검살'이라고 하는 슬럼프의 개념은 알고 계시겠죠? 그것보다 강한 경우라고 생각해주시면 됩니다. 더러움은 또 다른 더러움을 부르고, 여애는 죄를 무겁게 하죠…. 사람의 죄가 무거워지면 더러움은 다*

시 힘을 증가시키게 됩니다. 인과응보…. 질투와 한에 젖어서 조커 저주 같은 것을 하면 안됩니다! 그러한 짓을 하면 여왕에게 빙의되어 저주를 건 사람 자신이 조커가 되어 버립니다….

충격적인 발언을 하는 치즈루. 한편 파오푸의 아지트로 무대가 바뀐다. 파오푸의 도청기에서는 누군가를 처리해 줄 것을 맡기는 한 남성의 목소리가 들린다.

파오푸: *스도우… 타츠조우…. 누구냐, 대체 누구와 이야기하고 있는 거냐….*

이번에는 코우난 경찰서 서장실. 그 안에는 전의 그 시마즈 관리관과 토가시 서장, 그리고 한 남자가 앉아 있다. 잠시 후 타츠야가 들어오는데….

시마즈 관리관: *보고를 읽어보았네. 자네 한 번 병원에 가보는 편이 좋지 않겠나….*
카츠야: *관리관! 그럼, 그 비행선은 뭡니까!? 전혀 날 리가 없는 것이 날았지 않았습니까!?*
시마즈 관리관: *사실관계는 조사중이네. 병원의 사건도 가스 폭발에 의한 화재라고 들었네. 생존자는 0, 유체의 손상도 심한 것 같더군.*
카츠야: *화재…라니…!? 화재 때문에 병원 사람 전부가 죽었다고? 저는 현장을 봤었습니다!*
시마즈 관리관: *내 담당이 아니라서 말이지. 이 이상 자네의 잠꼬대에 장단을 맞춰 줄 의무도 없고 말야.*

이때 또 다시 과학관에서의 사고에 대한 보고가 왜곡되어 들어오고 카츠야는 당황한다. 그리고 다시 관리관에게 따져보나 결국 토가시 서장으로부터 2주일간의 근신처분까지 받게 된다. 이에 카츠야는 그만 밖으로 나가버린다.

뺨에 상처가 있는 남자: *괜찮은 형사군…. 당신들과는 다르게 말야.*
시마즈 관리관: *훗…. 아버지의 긍지라는 건가보군, 서장…?*
토가시 서장: *….*
시마즈 관리관: *조커에게 전화한 사람의 통화기록이야. 한 마리도 놓치지 말고 납품하게. 이 이상 신조에게 밀리고 있을 수만은 없지.*
뺨에 상처가 있는 남자: *세리자와…? 이 여자도 인가?*
시마즈 관리관: *그 녀석은 내버려 둬. 녀석들은 다른 쓸 곳이 있거든.*

한편 골드(GOLD)의 한 복싱장에서는 TV 방송의 소식을 들은 우라라가 심각한 고민에 빠지게 된다. 그리고 다시 마야가 있는 곳으로 시점이 바뀌며 곧 방송에서 지금까지 있었던 사건들에 대한 왜곡된 보도가 흘러나온다. 프론트로 가보면 파오푸가 기다리고 있으며 마야는 방송에 대해서 이야기 해 준다. 파오푸는 모두 타츠조우의 계략이라고 하며 지금부터 어떻게 할 셈인지 물어온다.



파오푸: *기분이 내키진 않지만 그럴 수밖에…. 경찰의 정보를 들으려면 녀석밖에 없으니까 말야. 그 여자의 점이 방송되었다고 하면 마을 안이 온통 위험에 처해 있을지도 모르겠군. 정말 귀찮아졌어….*

이제 경찰서로 가서 다시 카츠야를 만나보자. 카츠야는 사건의 내막이 조작된 것에 대해 설명하고 파오푸는 TV에서 흘러나온 소문에 의한 여파를 걱정한다. 카츠야가 마야 일행과 함께 행동하려 할 때 마야에게 전화가 걸려온다.

우라라의 목소리: *마야… 어서… 도망쳐! 내가… 변하기 전에…!! 어…서….*

그렇다면 우라라도 조커 저주를 했었다는 이야기인데…. 마야의 말에 의하면 우라라가 노린 상대는 결혼 사기범인 것 같다. 카츠야와 파오푸는 마야에게 좀 더 자세하게 물어보고 마야는 예전의 기억을 더듬어본다. 그리고 곧 결혼 사기범인 듯한 얼굴을 떠올리게 되고 만나지는 않았지만 본 적이 있는 것 같다고 말한다. 파오푸는 히라자카에 사람을 찾아주는 곳이 있다며 그리로 가자고 한다.

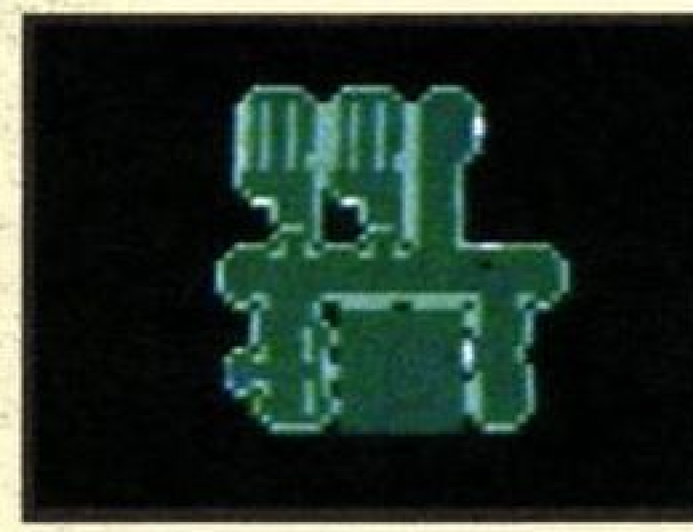
골드(GOLD)

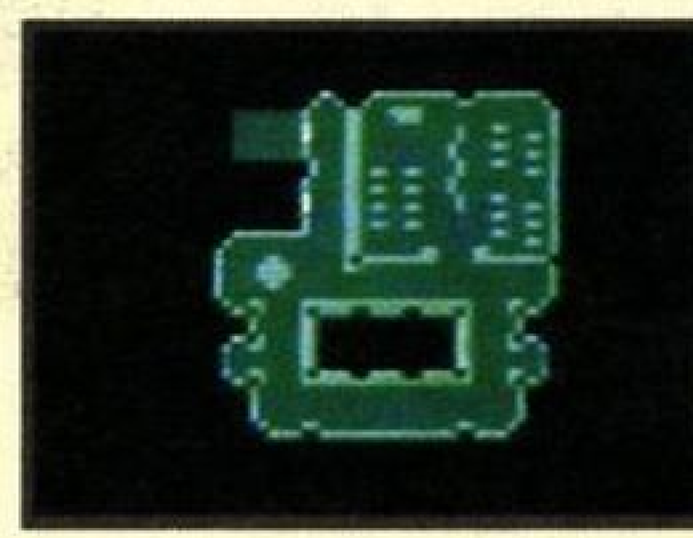
이제 히라자카 구로 향하자. 이 곳의 북서쪽에 있는 상점가에서 '시라이시' 식당의 주인인 한 여자가 과거에 사람을 찾는 일을 했다고 한다. 그러나 요즘은 그런 일은 하지 않는다면서 아오바 구에 있는 파리베람(술집)에 가보라고 한다. 그곳으로 가보면 전에 마야의 기억에서 볼 수 있었던 결혼 사기꾼이 한창 여자를 꼬시고 있는 중이다. 자신이 곧 부원장이 될 거라며 여자에게 돈을 뜯으려 하고 있는 찰나에 마야 일행이 접근한다.

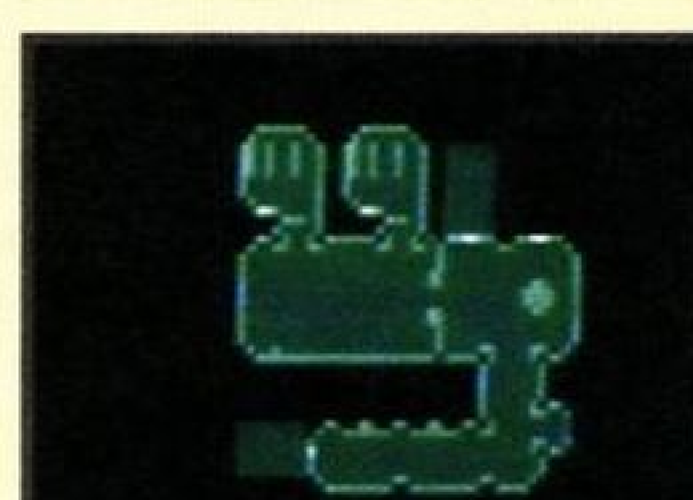
카츠야: *마키무라 요우이치씨죠? 세리자와 우라라씨를 알고 계신 줄로 압니다만, 사기 용의로 동행해 주셨으면 합니다.*
마키무라: *뭐, 무슨 말이야 당신…? 그런 여자는 몰라요. 사람을 잘못 봤겠죠.*
카츠야: *그렇습니까…. 사기를 당했던 여성이 조커에게 복수를 의뢰를 했다고 들었는데…. 보호를 해드리려 했는데 사람을 잘못 봤다니…. 실례하겠습니다.*
마키무라: *에…?*
파오푸: *이거야 원… 또 시체가 하나 늘겠군…. 이제 너무 늦었는지도 몰라….*


▲왠지 불쌍하다

마키무라는 당황하고, 같이 있던 여자는 사기범이란 말을 듣고 울어버린다. 마키무라는 그래도 죽고싶지 않다고 떠나가는 마야 일행에게 구걸해댄다. 마야의 말에 따르면 세리자와는 '골드'라는 헬스클럽에 있을 거라고 한다. 다시 구역을 벗어나면 새롭게 유메사키(夢崎) 구로 갈 수 있게 되어 있으므로 그곳으로 가서 찾아보면 된다. 지금 가야될 곳인 골드 헬스클럽은 북서쪽에 있다.







골드에 들어가 보면 우라라가 혼자서 복싱장 안에 있다는 사실을 들을 수 있다. 우라라에게 무언가 변화가 일어나고 있는 것이 틀림이 없는데…. 이제 내부로 들어가 보자. 이곳의 악마들은 전체공격을 많이 해온다. 따라서 우리편의 HP관리에 특히 주의해야 할 것이다. 게다가 일격필살 마법을 써오는 악마들도 많으니 운이 없으면 전멸의 위기를 맞게 될지도. 적 전체를 대상으로 하는 강력한 합체마법이 있으면 꽤 도움이 된다.

문을 열고 안으로 들어온 다음에 곧장 내려오면 복싱장이 있으나 방

금 전의 말대로 문이 잠겨 있어서 들어갈 수가 없다. 서쪽으로 진행하다 보면 남자, 여자 탈의실을 지나갈 수 있는데 캐비넷 안에 아이템이 있는 것이 있으므로 지도상에서 확인해 보도록. 탈의실을 지나서 남쪽으로 내려오면 계단이 있다.

2층에서는 1층에서 볼 수 없었던 악마들도 등장하는데 특히 파이어 브레스를 써오는 적에 주의하자(2방 연속으로 맞으면…). 북동쪽에는 용구실이 있는데 마야는 그곳에서 역기가 깜빡거리며 사라지는 환상을 본다. 하지만 아직 별일은 없는 듯. 3층으로 이어지는 계단은 남동쪽 부근에 있다.

3층에서는 트릿슈의 샘이 있지만 이번에는 회복하는데 드는 비용이 두 배(12000)로 늘어나 있다(남서쪽 부근에 있음). 북쪽 부근으로 가보면 여성 스텝 룸이 있는데 그 안에 있는 수상한 남자에게서 복싱장의 열쇠를 얻을 수 있다. 참고로 북서쪽의 여자 탈의실에는 아이템이 있으니 들러보도록. 이제 다시 1층에 있는 복싱장으로 내려가서 열쇠로 문을 열고 들어가자. 안에는 우라라가 주저앉아서 괴로워하고 있다. 그리고 일행에게 다가오지 말라고 하는데….

카츠야: *마키무라 요우이치를 찾아냈다. 이 녀석의 죄는 법이 심판해 줄 거야. 이런 남자 때문에 당신이 인생을 망칠 필요는 없어.*

파오푸: *죽일 가치도 없는 놈이더군…. 이 녀석의 나머지 죄까지 합해도 형이 10년도 채 안 될 걸. 그러니까….*

웅크린 우라라: *마…야…는… 있어…?*

우, 우라라…? ←
난 여기 있어, 우라라!-
(이걸 고르면 한 대 맞는다…)

조커 우라라: *이제 알겠어? 내가 죽이고 싶은 건 바로 너야, 마야♥. 아하하하!*

카츠야: *조커!? 성장…했다…!?*

파오푸: *이런이런…. '여자는 마물'이라는 말이 딱 맞는군…. 어디 제정신이 들게 해볼까….*



우라라: *으… 미, 미안해… 마야…. 설마… 사실이라고는… 생각도 안 했었거든…. 술에 취한 탓에… 마야를 상대로 저주를 걸어버렸어…. 난… 뭘 해도…잘 되는 일이 없잖아…? 공부해 보기도 하고… 자격증을 따봐도… 결국… 하고싶은 것을… 찾아내지 못해서…. 마야가… 나에게 없는 걸… 전부 갖고 있다고 생각했거든…. 미안해… 난… 정말 바보야….*

마키무라: *어, 어떻게 된 여자야! 이런 괴물 여자는 빨리 죽여버리라고! 처음부터 말하자면 전부 이 녀석이 너무 의존만 하는 것이 원인이었다구! 난 그것을 일시적으로 달래줬던 것 뿐이야! 뒤에서 흑심을 품고 친구를 죽이려 하다니, 너도 너무하다고 생각하지 않아!?*

말을 듣고 보니 그렇지도….
그만해요! 나야말로 우라라가 부러운 걸요… ←

우라라: *마야….*

파오푸: *아쉽게 됐군. 네 녀석의 속셈따윈 훤히 보인다고…. 세리자와가 죽으면 네가 친 사기의 증거도 없어지게 되지. 그러면 기소도 할 수 없게 되고…. 멍청한 녀석… 그런 걸 바로 잔머리 굴린다고 하는 거다.*

카츠야: *이 녀석…!!*

파오푸: *그만둬…. 그러면 복무규정 위반에 걸리게 되잖나.*

파오푸의 주먹이 마키무라에게 작렬한다. 마키무라는 형사가 폭행을 그냥 보고만 있냐고 따지지만 오히려 카츠야도 때릴 기세이다.



▲파오푸 펀치 작렬

우라라: *요… 용서해 줘…. 그 녀석이 말한 건… 사실이니까….*

카츠야: *세리자와에게 감사해라…. 하지만 한 번 더 똑같은 짓을 저지르면 어디에 있던지 간에 내가 쫓아가서 가만두지 않겠다. 어디로 도망쳐도 소용없어!!*

마키무라는 다시는 안 그러겠다며 물러가고 우라라는 곧 의식을 잃는다. 파오푸는 조커가 페르소나와 비슷한 것이기 때문에 병원보다는 벨벳 룸으로 가는 편이 좋다고 한다. 일행은 우라라를 벨벳 룸으로 옮겨서 치료를 받게 한다. 곧 우라라가 깨어나고 다시 마야에게 사과한다. 이제 다시 함께 행동하기로 한 우라라와 일행들. 그 때 마야에게 전화가 걸려온다. 전화를 건 사람은 안나이며 노리코가 조커로 되었다는 황당한 소식을 알려준다. 그리고 노리코와 같은 상황에 처한 사람들이 죄다 클럽 조디악에 끌려갔다고 하는데….

이로서 교장의 살해를 의뢰한 사람은 노리코라는 것이 밝혀진다. 그리고 왜 그 클럽에 그러한 사람들이 모이고 있는지에 대해 의문을 품은 일행은 그곳으로 가기로 한다. 상점가에서의 정비가 끝났다면 조디악으로 향하자.

조디악('미로 같은 구조'라는 소문을 흘린 후)

조디악 안에 있는 클럽 조디악이란 디스코 장에서 안나와 만나는 일행.

안나: *왔군요…. 지난번에는… 고마웠어요. 에…? 타츠야가…? 타츠야는 지금 어디에 있죠? 그래요…. 타츠야와는 이곳에서 잘 어울리곤 했죠…. 그 녀석은 굉장히 나쁜 얘지만 아주 상냥하기도 하죠…. 하지만 최근에는 상태가 이상하고 잘 나타나지도 않아요….*

카츠야: *타츠야가… 내 동생이 사라지기 전에 남긴 말 같은 건 없었니?*

안나: *죄를 갚겠다… 그런 말을 했던 것 같아요.*

카츠야: *죄….*

파오푸: *그럼 납치된 사람들은 어디에 있지?*

안나: *이곳 내부에 있을 거라는 소문이 있어요…. 여기… 최근에 대만 마피아들에게 매수 당한 모양이에요…. 유괴범들도 중국어를 쓰고 있었어요….*

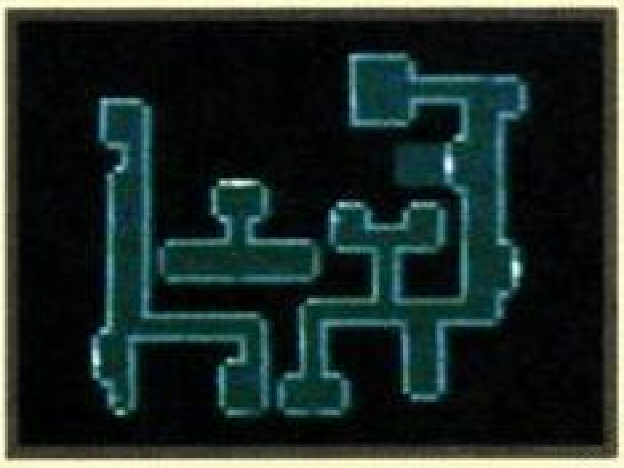
파오푸: *…. 그렇단 말이지….*

대화가 끝났으면 안나의 옆에 있는 작은 문을 통해 조디악 내부로 들어가자. 그전에 디스코 장의 한 여자에게서 조디악의 내부는 미로와 같이 복잡하다는 소문을 들을 수 있다. 그 소문을 퍼트린 후에 조디악 내부로 들어가 보면 그렇지 않을 때 보다 길이 훨씬 복잡해져 있을 것이다. 하지만 그 대신 좋은 아이템을 얻을 수 있으니 잘 생각해보자. 여기서는 그 소문을 퍼트린 후에 바뀐 조디악의 내부에 대해 설명하겠다. 이곳을 조사하기 전에 소지한 페르소나가 너무 약하다거나 우리편의 레벨이 낮다면 한 번쯤 정비해 두고 가는 것이 좋다.



PlayStation POWER 공략왕!





우선 조디악의 1층은 간단한 구조로 되어 있으며 북쪽에 올라가는 계단이 3개 있다. 모두 2층으로 향하는 계단이므로 차례로 다니며 아이템을 얻자. 2층에 올라오면 바닥에 이상한 노란색 액체가 떨어져 있는 것을 볼 수 있다. 이곳으로 지나가게 되면 HP가 심하게 깎여버리니 피해가도록 하자. 2층의 중앙에 있는 계단으로 올라가면 곧 카지노 문 앞에 도착할 수 있으나 들어가려고 하면 암호를 물어온다. 그렇다면 일단 암호를 알아내야 하는데…. 다시 2층으로 내려와서 북서쪽에 있는 계단을 통해 3층의 다른 부분으로 이동하자. 이 곳에는 스텝 룸들이 많이 있는데 계단에서 멀지 않은 곳에 들어갈 수 있는 방이 있을 것이다.

스텝 룸에 들어가면 파오푸가 나머지 일행들에게 잠깐 기다려보라고 한다. 그리고는 건너편에서 마피아들과 중국어로 대화를 하더니 갑자기 그들을 때려눕힌다. 곧이어 그가 암호를 알려주니 잘 기억해두자(암호는 'Panther').

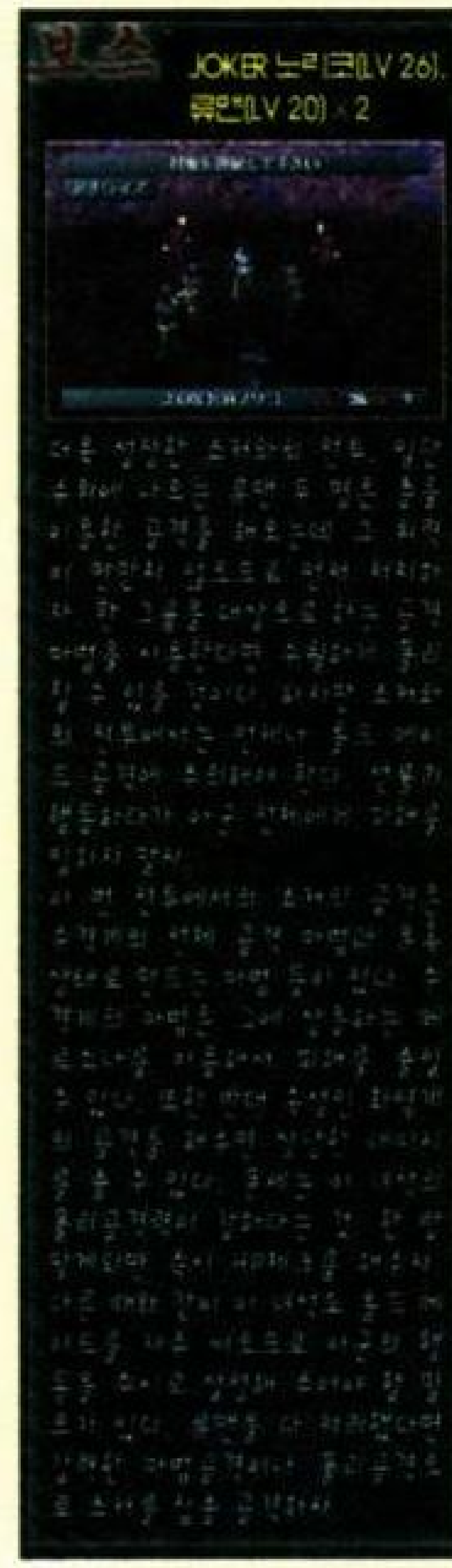
다시 3층의 카지노 문 앞으로 가서 암호를 입력하자. 입력 초기에는 가타카나로 되어 있으니 위쪽의 메뉴를 이용해서(英數) 영어로 입력할 수 있게 맞춘 다음에 입력하자. 암호를 입력할 때 맨 처음 글자가 대문자임에 주의하도록. 제대로 입력하면 안으로 들어갈 수 있게 된다. 카지노 안에는 전에도 봤었던 뺨에 상처가 있는 남자가 있다. 파오푸는 그가 있는 곳으로 무턱대고 올라가다가 마피아들의 방해를 받는다. 하지만 그 남자는 곧 사람들을 물리고 일행과 대치한다.

뺨에 상처가 있는 남자: *역시 병원에 있었던 건 너였군….*
카츠야: *이 녀석은 누구지?*
파오푸: *윤파오… 비열한 살인 청부업자다….*
카츠야: *살인 청부업자라고…!? 이럴 수가…그런 남자가…어째서 경찰에 있었지!?*
윤파오: *너도 같은 족속이지 않나. 체포하려면 먼저 그 녀석을 체포해야만 할 걸. 그 놈은 대만에서 내 아이들을 25명이나 죽였지. 내가 죽인 건 일본인 단 한 명 뿐이야. 너무 불공평하다고 생각하는데.*
파오푸: *어쨌든…. 죽기 전에 한 가지라도 좋은 걸 알려 주시지. 타츠조우는 무엇을 꾸미고 있지…? 순순히 불어주면 적어도 편안하게 죽게 해주지….*
윤파오: *하하하! 아직도 그런 식인가? 그런 거래는 당연히 거절이지. 하지만… 이거라면 가르쳐줘도 괜찮겠지. 난 경찰과 일본의 새로운 정부에 협력해주고 있지. 조커 사용자를 사냥하는 것도 다 일본에 대한 친선의 마음에서 그런 거지.*
카츠야: *놀리지마…. 납치한 사람들은 어떻게 했나!?*
윤파오: *방금 전에 잡은 아기 고양이 이외에 이미 이곳에는 아무도 없어. 돌려달라고 말하면 돌려주지.*

문안에서 노리코가 끌려나온다. 윤파오가 약으로 안정시켰다고 하지만 왠지 낌새가 이상하다. 그런데 갑자기 파오푸가 마아들에게 물러서라고 하는 순간 노리코가 조커로 각성하게 되어 전투에 들어간다.



▲계속 성장하는 조커



정신을 잃은 노리코. 윤파오들은 벌써 도망갔으며 파오푸는 분노한다. 카츠야는 파오푸의 정체를 궁금해하고 이에 두 사람은 다시 갈등을 겪는다. 하지만 지금은 노리코의 치료가 중요한 때. 역시 이번에도 노리코를 벨벳 룸으로 옮겨서 치료를 받게 한다.

치료가 끝난 후 노리코는 안나에게 사과한다. 안나는 노리코의 체포 여부에 대해서 묻고 카츠야는 아직 입증할 수 없다면서 노리코의 신변 보호를 맡긴다. 이때 카츠야에게 전화가 걸려온다.

남자 목소리: *스오우 카츠야군인가…. 자네들이 쫓고 있는 사건의 정보를 제공하고 싶네…. XX시에 아오바 공원의 휴게소에서 기다리고 있겠네….*
카츠야: *뭐라고…!? 당신은 누구지?*
남자 목소리: *…스니크. 그렇게 기억해주게.*

스니크는 '비겁자'란 뜻…. 파오푸는 탐탁지 않게 여기지만 카츠야는 일단 그 사람과 만나보기로 한다. 전화에서의 말대로 아오바 공원에 가보자.

스니크

이곳에서도 그냥 진행하지 말고 어느 정도 파티를 키운 다음에 진행하는 것이 좋다. 공원 안은 꽤 복잡한 구조로 되어 있으니 지도를 자주 확인해야 한다. 도중에 빨갛게 빛나는 바닥이 있는데 그 위로 지나가면 HP가 깎이니 조심하자. 이 공원 남측에서 북동쪽 부근을 조사하면 중앙 공원으로 통하는 연결구를 발견할 수 있다. 그곳으로 건너가기 전에 못 가본 곳을 더 둘러봐서 아이템 상자를 조사하는 것도 좋다. 중앙 공원에는 파랗게 빛나는 바닥도 있는데 그 위로 지나가면 HP가 아닌 SP가 깎이게 된다. 그리고 공원 안에는 이상하게 커다란 꽃들이 있는데…(소문에 의해서 꽃의 말을 들을 수 있게 되는데 왕룡점에 관련된 이야기이다). 이 곳의 서쪽으로 계속 가다보면 그 스니크란 남자와 만나기로 한 휴게소가 있다(중앙 공원에서 좀 더 북쪽으로 가면 공원 북측으로 갈 수 있는데 그곳의 북동쪽에는 야외음악당으로 이어진 길이 있다. 하지만 아직은 들어갈 수 없는 듯).

스니크: *시간이 없군…그 상태로 들어줬으면 하네. 지금은 얼굴을 보여주면 곤란해서 그러하니…. 자네들이 알고 있는 대로…경찰과 마피아는 실질적으로 타츠조우가 통솔하고 있는 그림자 조직에 가담하고 있네. 경찰뿐만이 아니지…. 매스컴과 정보통신을 비롯해서 이 나라를 움직이는 거대 기업에까지 '신세숙'의 뿌리가 퍼쳐있지….*
카츠야: *신세숙…이라고…? 목적은 뭐냐. 타츠조우는 무엇을 꾸미고 있지!?*
스니크: *당연한 질문이겠지만…무엇부터 대답해야 하나….*
카츠야: *당신이 말할 수 없다면 서에 난입해서 시마즈와 토가시를 강제로*

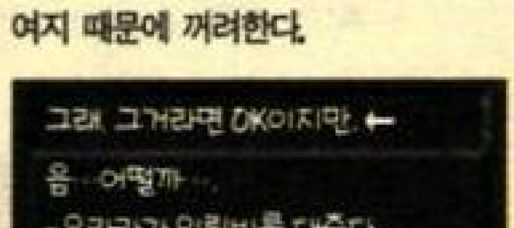
단념하게 만들 생각이다.
스니크: 안돼…! 자네들만으로는 무리야! 그들은 법이 미치지 않는 위치에 있지…. 지금 행동을 개시하면 자네 아버지처럼 되어버리고 마네.
카츠야: 아버지를… 알고있나!?
스니크: …. 아직 그들은 자네들을 감시하고 있네…. 음모에 대한 확실한 증거를 찾아서 자연스러운 루트를 통해 타츠조우의 악행을 폭로해 주기 바라네…. 정부와 경찰이 모두 타츠조우의 수중에 있는 것만은 아니지. 실은 자네들 이외에도 조직 내부에서 염탐을 하고 있는 사람이 있네…. 그리고 이 일은 아직 나만이 알고 있지. 그들과 결탁해서 정보를 교환해 보게…. 사진을 두고 가겠네.
카츠야: 기다려…! 아직 묻고 싶은 것이….


▲이 얼굴은…

스니크가 사라진 후 일행은 그가 남겨놓고 간 사진을 조사한다. 그 사진에는 어떤 남자와 여자가 찍혀 있었고 일행은 이 사진에 대한 소문을 퍼트려보기로 한다. 이벤트가 끝나면 자동으로 바깥으로 나오게 되니 바로 탐정사무소로 향하자.

난조와 에리

일행은 탐정사무소 안에서 어떠한 식으로 소문을 퍼트려서 사진 속의 사람들을 찾을 것인지 의논한다. 우라라는 어쨌든 소문을 흘리면 된다고하지만 일행은 매스컴이 개입할 여지 때문에 꺼려한다.



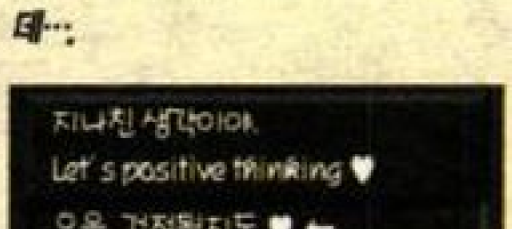
파오푸: 어쩔 셈인데?
우라라: 나에게도 생각이 있어. 마야, 어서 소문을 흘리자!

대화가 끝났으면 탐정에게 말을 걸어 소문을 퍼트리자. 이때 사진에 있는 남녀에 따라서 각각 다른 소문을 퍼트리게 되므로 각자 만나고 싶은 쪽의 소문을 퍼트려보자. 그리고 이 선택에 따라서 앞으로의 진행에 잠시 분기가 일어나게 된다. 일단 여기서는 남성(男性)쪽으로 소문을 퍼트려 보았다. 다음에 파라베람으로 들어가보자. 그 안에는 낌새를 알아차리고 달려온 매스컴의 사람들로 가득하다. 제비뽑기에서 진 파오푸와 우라라는 여기서 감시 및 미끼 역할을 하고 있는 중이다. 파오푸는 이런 역할은 자신과 어울리지 않는다며 불쾌해한다.

우라라: 자신만의 캐릭터라는 건가…. 난 잘 모르겠는데…. 그 '자신'이라는 거 말야. 당신은 알고 있겠지…?
파오푸: …당연하지.
우라라: '무엇 때문에 산다'라던가 '무엇을 하면 좋을까'라는 것 등등…. 어른이 되면 전부 알 수 있을 거라고 생각했는데…. 현실은 만만치 않더군. 점점 더 알 수 없게 되기만 할 뿐….
파오푸: …왜 그런 말을 나에게 하는 거지?
우라라: 모르겠어…. 단지 당신이 어떤 식으로 살아왔을지 궁금하다고 생각한 것 뿐이야….

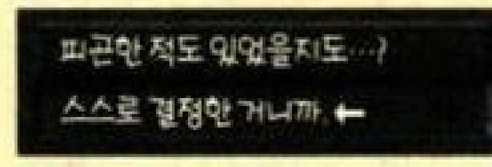
다른 곳에서 대기해 있는 마야와 카츠야.

카츠야: 약간 서늘해졌군…. 괜찮아? 정말로 그런 남녀가 나타날 것인가…. 또 어쨌든 온다쳐도 그 두 사람은 잘 해내고 있을까…. 불안한데….



카츠야: …. 아…. 뭐… 어찌됐든 잘 되겠지…. 뭐야… 그렇게 이상해? 나 자신에 대해서는 잘 알고 있지만…. 이것저것 지나치게 생각하다보니 온갖 점을 떠맡아버리는 성격이거든. 옛날부터 말야….
마야: ….

카츠야: 당신은… 자신의 역할이 피곤하다고 생각해본 적이 있어?



카츠야: 그래… 그렇군…. 당신은… 강하군.

그 때 한 남자가 나타나고 마야들은 그에게 접근을 시도한다. 그리고….

파오푸: 내가 어떻게 살아 왔는지는 너와 관계없는 일이야…. 위로받고 싶으면 다른 녀석한테나 가보라고….

그 순간 미즈노 편집장이 마야를 발견한 듯 하다. 자리에서 일어나서 마야를 뒤쫓으려 하는데…. 파오푸는 그것을 보고 우라라에게 계획대로 행동을 시작하자고 하지만 이미 화가 폭발해버린 우라라.

우라라: 아, 혼자서 잘 해보셔!! 나는 관계없다구!! 뭐야, 저 혼자만 잘났다는 듯이!! 평생 모든 걸 비밀로 감추고 남을 깔보기나 하라구!!

파오푸는 우라라가 연기에 몰입한 줄로만 알고 자신도 연기하기 시작한다.

파오푸: '남한테 기대기만 하면 피곤하다구. 맨날 그러니까 항상 남자들이 도망가는 거야. 이 CD여자야'.

파오푸는 마야가 가르쳐 준대로 대사를 외웠지만 화가 나있던 우라라는 진심으로 받아들이고 폭주하기 시작한다. 게다가 옆에서는 미즈노 편집장이 입구에서 물러나라고 설쳐대서 어쩔 수 없이 협공받는 파오푸.


▲파오푸의 운명은…

장소는 한 호텔로 바뀐다. 잠시 후 파오푸와 우라라가 들어오고 카츠야는 그들이 잘 해냈는지 묻는다. 그렇지만 방금 전의 사건으로 인해서 둘은 사이가 안 좋은 상태.

카츠야: 이쪽이 이 방을 빌리고 있는 '난조 케이'와 그 친구 '키리시마 에리코'다. 일단 이쪽의 사정은 이야기해 두었지.
난조: 처음 뵙겠습니다…. 난조 케이입니다.
에리: Nice to meet you. 키리시마 에리코입니다. 에리라고 불러주세요.
파오푸: 그럼…. 어떻게 해서 당신들은 신세숙에 잠입해 있었지?
난조: '신조 히사타카'라는 남자를 알고 계십니까?
파오푸: 이름 정도밖에…. 타츠조우의 비서로 있었지만 경력을 포함해서 어떤 것 하나도 분명하지 않은… 그림자 같은 남자이지.
난조: 사실은 그 신조라는 남자…. 신조 히사타카가 아니라는 의문이 일고 있습니다. 정재계에서 떠돌고 있는 소문이지만 말이죠….
카츠야: 미카게(御影) 마을의 사고를 불러 일으켰던 '세벡'의 지사장을 말하는 건가…? 아마 사고로 행방불명 되었다고는 들었지만….
난조: 행방불명 같은 것이 아닙니다…. 그 남자는 3년 전에 세계를 파멸하려 했고 그것을 우리가 막아냈었습니다….
파오푸: 죽은 줄만 알았던 남자를 쫓다보니 타츠조우에게 붙어 있었더란 말이지….
그쪽의 아가씨도 미찬가진가!?
에리: 전 요새 유행하고 있는 왕룡점과 사건과의 관련을 조사하고 있었어요. 그러다 보니 우연히 케이와 만나게 되었고…. 하지만 여러분의 말을 종합해보니 모든 사건이 뒤에서 연결되어져 있다는 걸 알았어요. 신세숙이 무슨 이유로 조커를 필요로 하고 있는지는 분명해요. 그리고 조커를 확산시키는 데는 점이 관계되어 있고요…. 점을 이용한 대규모의 정보… 소문 조작이 이루어지고 있었던 건 아닐까요….
난조: 소문으로 조커를 탄생시킨 다음 점으로 사람의 행복과 불행을 선택하게 해서 저주를 행한 사람을 잠재적으로 늘려나가는…. 황당한 말이

지만 지금의 상황을 보면 결코 그렇지 않죠···.

우라라: ***그런가···. 남의 행복만큼 질투심이 나는 것도 없지···. 하지만 어째서 그런 짓을···.***

난죠: ***그것은 당사자로 하여금 내볼도록 하는 것이 가장 좋겠죠. 납치된 조커 사용자들은 인근의 이학연구소로 보내진 것 모양입니다. 신죠라고 하는 남자도 그 곳에 출입하고 있죠···.***

에리: ***왕룡 치즈루의 스케줄도 파악해 두었어요. 이 후 TV방송국에서 녹화가 있을 거예요.***

이제 신죠란 남자 쪽은 난죠가, 치즈루 쪽은 에리가 조사하러 가게 된다. 소문을 퍼트릴 때 고른 성별에 따라 마야 일행은 각 해당 팀에 가담한다. 여기서는 앞에서 남성를 선택했으므로 난죠 쪽에 가담, 이학연구소로 향하게 된다.

하수처리시설~이학연구소(난죠 루트)

난죠 케이가 새롭게 파티에 들어온다. 그 전에 마츠오카라는 난죠의 신변 보호자에게 약간의 주의사항을 듣게 된다. 케이에게 말을 걸어보면 이학 연구소는 경비가 너무 심해 지상으로는 들어갈 수 없다고 한다. 따라서 그곳에 근접해 있는 하수처리시설을 이용해서 잠입해야 한다고 한다. 밖으로 나오면 동쪽에 있는 하수처리시설로 향하자.

이 곳의 보안시스템에 대해서 설명해 주는 난죠. 그 특징은 몇 개의 블록으로 되어있는 미로 구조로서 게다가 각 블록마다 일정시간으로 다량의 배수구를 흘려보냄으로써 침입자를 막는 것이라고 한다. 그리고 각 블록을 연결하는 루트는 두 가지가 있다고 말해준다. 난죠가 이 곳의 시스템에 대해서 잘 알고 있는 이유는 다름 아닌 난죠 그룹이 타츠조우를 돕는데 한 몫을 담당하고 있기 때문이기도 하다. 하지만 난죠는 아버지와는 상관없다며 자신의 개인적인 입장을 고수한다. 이제 제어실을 담당할 두 명을 선택해야 하는데 그순간 누군가가 들어온다.

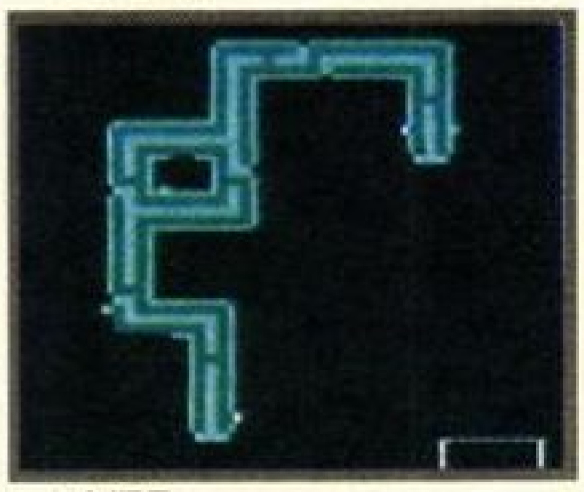
레이지: ***맡겨둬···.***

마키: ***야호♥ 나도 있다구.***

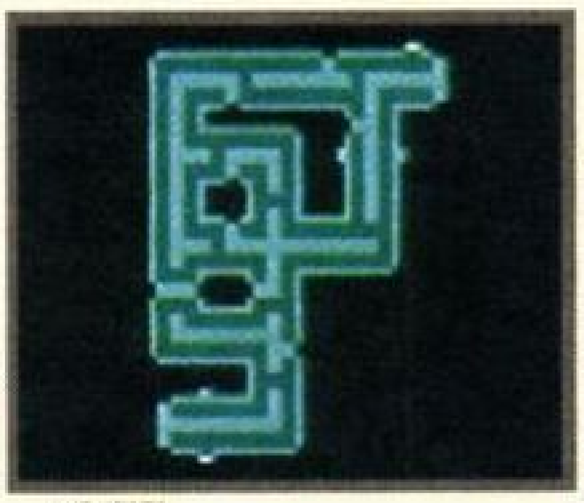
난죠: ***너희들, 어떻게···!?***

에리의 부탁에 의해서 오게된 이 두 사람은 예전에도 난죠 및 에리와 함께 행동한 적이 있다. 제어실은 그 두 명에게 맡겨두고 이제 하수구의 각 블록으로 향하자. 난죠의 설명에 따라 A와 B의 두 가지 루트 중 하나를 선택해서 진행해야 한다. 각 루트마다 10분의 제한시간이 정해져 있으므로 주의하자.

먼저 제 1중계점(中繼点)으로 향해야 한다. A1루트는 상당히 길게 이어져 있으나 길이 한 갈래이기 때문에 대체로 북쪽으로 향하다보면 쉽게 출구를 찾을 수 있다. 중간에 아이템 상자도 있으니(검은색) 눈여겨서 보도록. B1루트도 길이 복잡하지만 그렇게 힘든 것은 아니다. 이 곳도 막혀있는 곳을 피해서 진행하다보면 나가는 문이 있으니 서둘러 발견하자.

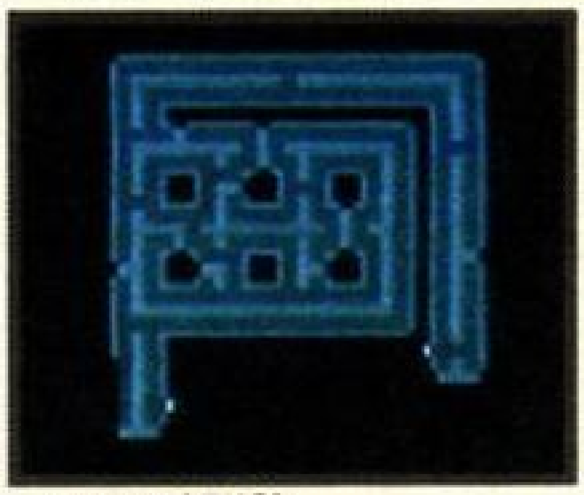


▲A1루트

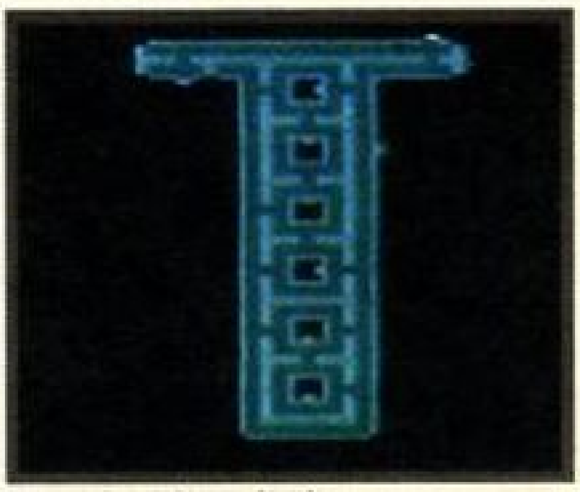


▲B1루트

제 1중계점에서 잠시 숨을 돌린 다음에 다시 두 가지 길 중 하나를 택해서 길을 떠나자. A2루트는 한 마디로 말해서 미로이다. 왠지 함정이라는 느낌이 드는 구조로 이루어져 있을 뿐이므로 비추천. 그에 비해서 B2루트는 복잡할 것도 없이 동쪽으로 가다보면 출구가 있는 간단한 구조이며 남쪽으로 돌아가면 좋은 아이템들을 많이 얻을 수 있기 때문에 B2루트를 추천한다.



▲A2루트(생지옥)

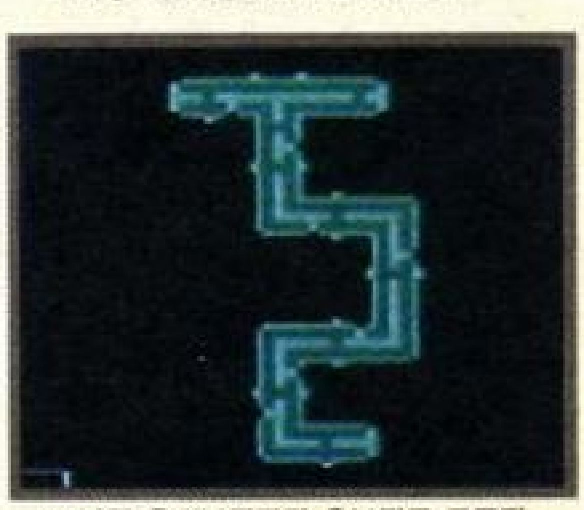


▲B2루트(보물 창고)

제 2중계점에서 다시 한 숨을 돌린 다음에 다음 루트로 향하자. A3루트는 불량 지변들이 많다. 그 지변들을 피해가려면 북동쪽 길을 통하여 꽤 먼 곳으로 돌아가야 한다. 그럼 가장 북서쪽에서 출구를 발견할 수 있을 것이다. 다른 곳에도 이와 비슷한 출구를 볼 수 있지만 어차피 열쇠로 잠겨져 있기 때문에 무용지물. B3루트는 북쪽으로 길게 길이 이어져 있다. 도중에 아이템 상자들이 많은데 그 속에는 악마가 들어있는 것도 있고 함정인 것도 있으므로 꽤 골치 아프다. 특히 악마가 들어있는 것이라면 도망도 못 치고 컨택트도 불가능하기 때문에 꼭 남은 시간에 주의하자.



▲가장 북서쪽에 있는 문이 진짜



▲너무 욕심부리다가 욕볼지도 모른다

일행이 나온 곳은 주차장. 난죠는 경비관리실을 보여주며 이곳을 무력화시켜 놓아야 다른 곳을 편하게 다닐 수 있다고 한다. 그런데 고작 경비병 주제에 총을 휴대하고 있다는 것에 일행은 수상함을 느낀다. 이때 엉뚱하게도 우라라가 미인계를 쓰겠다며 나서고 파오푸는 황급히 손을 써서 먼저 경비병을 쓰러트린다.

파오푸: ***거봐, 좀 더 쉬운 방법으로 잠재웠잖아.***

우라라: ***그게 무슨 의미야!?***

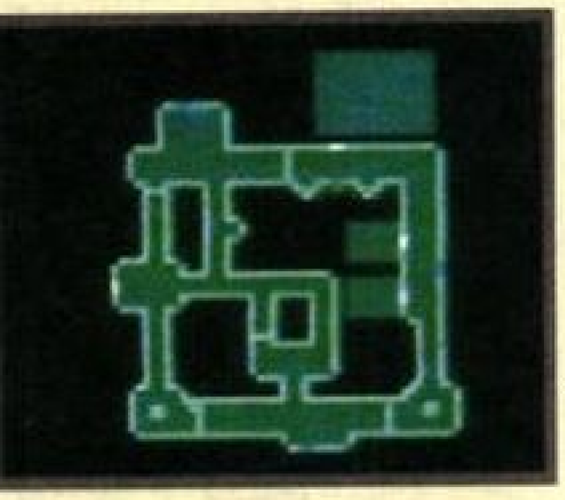
내부로 들어온 일행은 어디선가 들려오는 대화를 엿듣는다. 한 소년이 길을 헤매서 잘못 들어왔다는 변명을 하고 있으나 경비원들은 연구원들에게 실험재료로 넘기자고 한다. 그 소년의 이름은 '미시나 에이키치'이며 본래 목적은 이곳에 끌려온 스기모토란 친구를 찾으러 온 것 같다. 이때 난입하는 마야 일행.

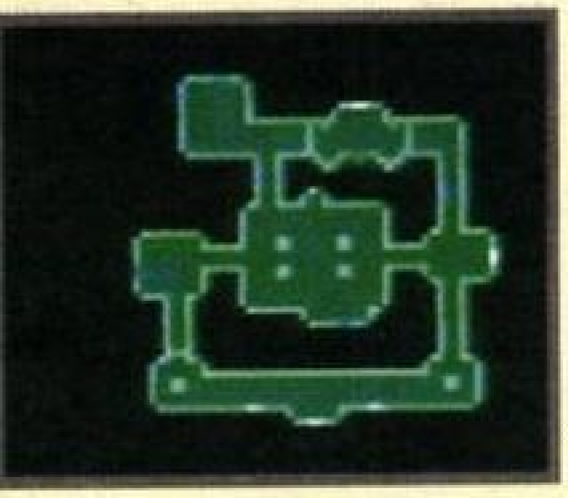


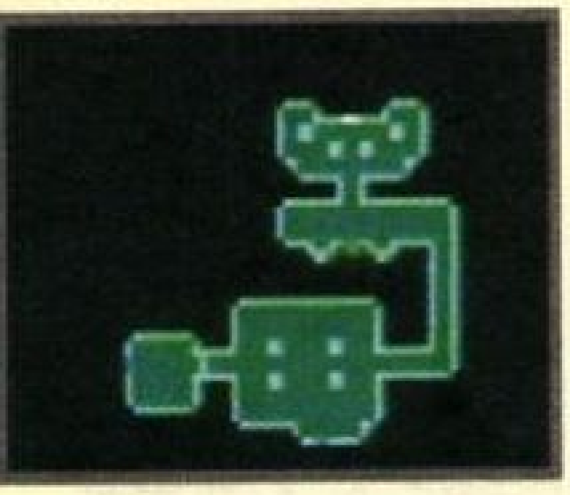
에이키치는 바로 그 스기모토란 친구에게 조커 저주를 받았서 고생했지만 자신은 번장(番長)이기 때문에 그의 위기를 보고만 있을 수 없다고 한다. 난죠는 보안 시스템의 해제에 성공했다며 이젠 괜찮다고 한다. 카츠야는 애들이 올 장소가 아니라며 에이키치에게 돌아가서 기



다리라고 하지만 에이키치는 안 데리고 가면 소리를 지르겠다며 협박한다. 어쩔 수 없이 그를 데리고 가기로 결정한 마야 일행.







경비 시스템은 쓸모없게 되었으니 본격적으로 이학 연구소를 조사해보자. 우선 앞에 있는 엘리베이터는 전원이 끊겨 있으니 사용할 수 없으며 바로 옆에 배전반(配電盤)이 있으나 열쇠로 잠겨져 있어서 조작할 수 없다. 그 열쇠를 얻으려면 우선 이곳의 악마들로부터 '라스푸친(ラスプーチン)'이 열쇠를 가지고 있다는 정보를 얻어야 한다. 그리고 라스푸친을 만나서 계약을 맺은 후 다시 만나서 기쁨의 상태로 만들면 새로운 커맨드가 생기며 열쇠를 얻을 수 있다. 이 열쇠로 배전반을 조작해서 엘리베이터를 가동시킬 수 있으며 그를 이용해서 좋은 아이템을 얻을 수도 있다. 어쨌든 엘리베이터 옆의 길을 따라 가다보면 중간에 벨벳 룸과 트릿슈의 샘을 발견할 수 있으니 정비할 것이 있다면 들르고 가자(트릿슈의 샘은 이번엔 17000!).

계단을 통해 지하 1층으로 내려가자. 이 곳의 악마들 중에 '특공'이란 특수공격을 해오는 것들이 있는데 그것에 맞게 되면 한 방에 죽게 되므로 짜증이 날 것이다. 특히 흡혈을 해서 자신의 HP회복을 하는 녀석들도 있기 때문에 상당히 신경 쓰일 것이다. 지하 1층의 남쪽에서는 '레벨 1셔터'라는 특수한 문이 있는데 이 곳으로 지나가려면 'LV. 1'이라는 카드가 필요하다. 서쪽으로 가면 '독방집합부실'이란 곳이 있다.

난조: *여기는… 납치된 조커 사용자들의 수용소이군.*
에이키치: *그럼, 스기모토도 여기 어딘가에 있는 거야!? 스기모토!! 어디야, 대답해봐!!*
악마화 된 남성: *아아아아… 우우우….*
우라라: *우…!? 뭐, 뭐야 이 사람….*
어떻게 된 거지!?
난조: *예전에 본 적이 있어…. 페르소나에게 홀려서 악마화 된 인간이야. 하지만…이건….*

다른 방에도 그러한 환자가 있기는 마찬가지. 에이키치는 계속 스기모토를 찾아보지만 아무 데도 없다. 난죠는 꼭 그 친구를 찾아주겠다고 하며 에이키치에게 이 곳의 사람들을 주차장에 있는 트레일러까지 데려다 놓으라고 한다. 그는 이 사람들을 병원으로 옮겨 치료받게 할 셈이다. 그럼 계속해서 내부를 둘러보자. 북서쪽으로 길게 이어진 통로를 지나면 한 연구원을 만날 수 있는데 그에게서 카드 LV. 1을 얻을 수 있다. 그 카드를 가지고 아까 지나가지 못했던 문으로 가자. 그러면 이제 지나갈 수 있게 되고 곧 계단을 발견할 수 있다.

계단을 통해 온 곳은 다시 1층. 북쪽으로 약간 올라가 보면 관리모드 변환 스위치를 발견할 수 있는데 현재 관리 모드는 B라고 한다. 그 스위치를 한 번 조사하면 모드를 바꿀 수 있는데 그에 의해서 A나 B에 대응되는 셔터를 열거나 닫을 수 있다. 일단 먼저 열려있는 B쪽으로 가보면 길이 모두 A 셔터로 막혀 있으므로 스위치를 조작할 수밖에 없다. 다시 막혀 있던 곳으로 가서 북쪽 길로 가면 도중에 스위치가 있지만 그냥 지나쳐서 가다보면 위로 올라가는 계단이 나온다.



▲스위치

2층에서는 HP가 깎이는 바닥이 등장한다. 또한 관리모드 변환 스위치가 있으며 동쪽에는 LV. 2셔터도 등장한다. 일단 그 셔터의 남쪽에는 계단이 있고 3층으로 올라갈 수 있다(서쪽에도 계단이 있긴 하지만 아직 가서는 안 된다). 하지만 3층으로 올라가기 전에 먼저 2층의 스위치를 조작하여 관리모드를 B로 바꾸어 놓자.

3층에서는 SP를 깎는 바닥이 나온다. 그 곳을 피해서 서쪽의 길로 가면 다시 내려가는 계단이 있으므로 그곳으로 가자. 계단으로 내려와서 남쪽으로 이어진 길을 계속 따라가다 보면 또다시 연구원을 만나게 되고 이번엔 LV. 2카드를 얻게 된다. 그럼 셔터를 열고 나와서 다시 스위치를 조작, A 모드로 바꾸어 놓은 후 3층으로 올라가자. 3층에서 동쪽으로 이어진 통로를 따라가다 보면 다시 LV. 2셔터가 등장한다. 어차피 카드가 있으므로 그냥 지나가자. 앞에는 연구실이 있다. 연구실 안에서 데이터를 뽑기 시작하는 파오푸.

파오푸: *'능력자로부터 조커를 분리해내는 기초연구'…. '이족보행 구동계의 제어에 관한 인체로부터의 척수신경 이동치의 고찰'….*

무엇 때문에 이러한 연구가 이루어지는지 의문을 품는 일행. 여기서 이 연구의 모태가 되었던 내용이 나온다.

파오푸: *'인공적으로 페르소나 능력을 발현시키는 응용연구 다루기의 그 이론적 고찰. 칸도리 타카히사'.*

칸도리라는 이름을 듣고 크게 놀라는 난죠. 데이터 입수가 끝났을 무렵에 우라라가 다른 곳에서 이상하게 커다란 물체를 발견한다. 우라라의 말을 듣고 들어간 건너편에서는….

남자 목소리: *변함없이 스파이 놀이를 하고 있군, 난죠군…?*
난조: *너, 넌… 칸도리!?*
칸도리: *아쉽겠지만 이쯤에서 데이터를 돌려주실까. 이 소년의 목숨이 아깝다면… 말야.*
난조: *칸도리…! 어째서…어째서 살아 있지!?*
칸도리: *언령이라구…. 보는 바와 같이 그들은 내 연구에 흥미를 가져 주었거든…. 그래서 날 저 세상에서 불러 들였지….*
파오푸: *….*
난조: *어째서 끝까지 나쁜 짓을 하고 다니는 거냐…. 그때 넌…!*
칸도리: *훗…. 그림자에게 매료된 자의 숙명…이라고 말해두면 좋겠군…. 난 너만큼 젊지 않아. 지금에 와서 다시 사는 방식을 바꿀 수 없지….*
그럼… 어떻게 할거냐?
난조: *알겠다… 데이터는 돌려주지….*
파오푸: *칫…. 그러니까 거추장스런 것은 방해만 된다구.*
에이키치: *고작 나 같은 것 때문에… 안 돼…!!*
칸도리: *역시 아직은 어린애인가… 실망이군. 하찮은 것 때문에 목적을 잃는다는 건 기업가에게는 어울리지 않잖아? 내가 깨끗이 잘라버리는 방법을 가르쳐 주지.*
난조: *그만둬, 칸도리!!*

타이밍 좋게도 등장한 타츠야.

카츠야: *타츠야!?*
타츠야: *빨리 도망쳐…!*
칸도리: *훗…. 어쨌든 그들과 넌 운명에서 벗어날 수 없어! '특이점'의 소년이여….*
타츠야: *그런가…. 너도 매료되었군… '녀석'에게…. 그렇다면 '녀석'에게 전해라…. 마야 누나와 모두는…내가 지키겠다…!*

환자들은 트럭에 실어진다. 그러나 일행은 곧 추적을 받게 된다. 그 추적대에는 악마화된 스기모토도 있었다. 스기모토는 에이키치의 이름을 부르지만 어쩔 수 없는 상황.

보스 데빌 스기모토(LV 35), 레드베레(LV 28) × 2



언터쳐블도 악마가 되어버린 스기모토와의 전투이다. 우선 보스로 딸려 있는 레드베레들은 체력이 상당한 탓이라는 몰라도 HP가 미친 듯이 상승해 있다. 따라서 그들을 쓰러뜨리는 데만 해도 꽤 시간이 걸릴 듯. 하지만 그대로 내버려두면 상당히 골치 아프니 먼저 쓰러뜨리자. 참고로 대신들에게는 신성계 공격이 통하지 않으니 주의하기 바란다.
데빌 스기모토는 직접 공격을 해오는 경우도 있지만 전체 대상의 공격도 가끔씩 해온다. 특히 모리체도 프레스는 상당히 강력하므로 맞고 난 다음에는 반드시 회복하도록 하자. 또한 추가로 맹독 상태를 일으키는 공격도 해온다. 이 녀석에게는 어떤 고격이 잘 먹히므로 마법을 이용한 집중 공격을 해주자. 강력한 합체마법이 있다면 더욱 좋다. 하지만 그만큼 SP의 소비가 심하게 될 것이므로 미리 SP를 회복시키는 아이템을 준비해 두어야 할 것이다. 또한 녀석은 아군 전체를 대상으로 맹독 상태로 만드는 공격도 해 오니 치료제도 많이 준비해 두자.

에이키치는 스기모토 옆에서 슬퍼하고 일행을 살인범이라며 탓한다.

우라라: *잘 보렴…. 난죠군은 그를 죽이지 않았어.*
스기모토: *쿠핫….*
난죠: *대를 위해서…소를 희생시킬 수는 없다…. 옛날에 그렇게 배웠거든….*

사실을 알고 곧장 사과하는 에이키치. 우라라는 데이터에 대해 걱정하지만 파오푸가 미리 하드디스크를 떼어놓음으로써 데이터는 무사했다. 또 다시 몰려오는 경비들을 피해 트럭을 몰고 돌아가는 일행. 난죠가 있던 호텔로 되돌아 왔지만 이미 그곳은 아수라장이 되어있었다. 난죠는 유일한 생존자인 마츠오카를 의심해본다. 하지만 마츠오카는 오히려 자신의 충고를 무시하고 부주의하게 행동한 난죠를 질책한다. 이에 난죠는 그에게 사과하며 사건의 뒤처리를 맡기고 나간다. 이러한 사이, 우라라는 일전의 그 스니크란 사람을 의심하지만 카츠야는 부정하려 하고…. 일행은 파오푸의 거처로 장소를 옮기기로 한다.

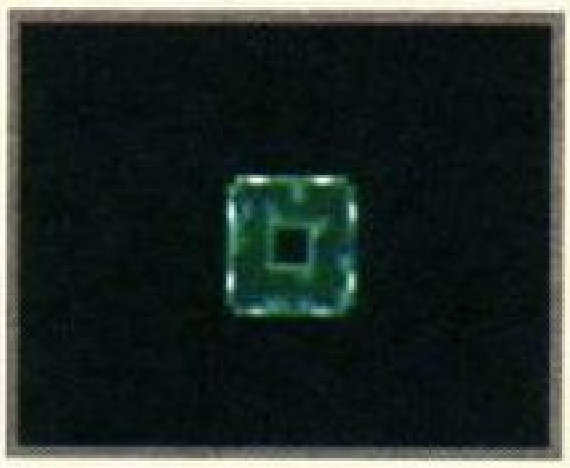
뉴스에서는 연속 살인 사건에 대한 소식이 흘러나오고 있었다. 파오푸는 전에 얻은 데이터를 살펴보다가 뭔가를 알았다는 듯한 말을 한다.

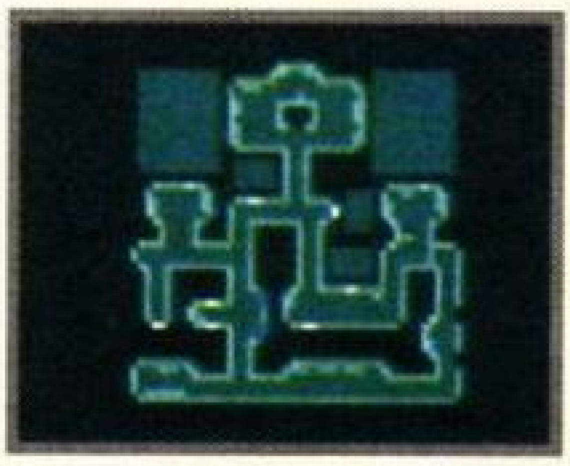
카츠야: *뭔가 알았는가?*
파오푸: *아직 몇 개의 파일에 프로텍트가 걸려있다만…. 그 거대한 건 JSM이라고 하는 것 같아. 어떠한 원리인지는 잘 모르겠지만…중요한 건 조커 사용자에게서 조커를 분리하는 기계라는 거지…. 분리된 조커는 탱크에 저장되어 지고 녀석들은 그걸 'KEGARE'라고 부른다.*
난죠: *케가레(더러움)…? 그걸 뭐에 사용하려는 겁니까?*
파오푸: *거기까지는 아직 몰라….*
카츠야: *기다려봐…그건 통화 기록이잖아. 발신자와 수신자가 같다고…? 조커 저주를 했던 사람들의 리스트군!*
파오푸: *'납품 리스트'란 거야…. 누가 조커 사용자가 되는 지를 알고 있었다는 셈이지. 마음놓고 전화도 걸 수 없겠군….*
카츠야: *110번 통보에 경찰 무선 기록까지…. 큭… 시마즈…!!*
파오푸: *아직 더 있다구… 이건 로봇인가…? 인간의 신경조직을 이식한 이족보행 전차…. 놀라지 말라구… 이걸 공동으로 개발하는 곳이 방위청인 모양이니까 말야.*
난죠: *그들을 선동한 사람이 바로 칸도리였군….*

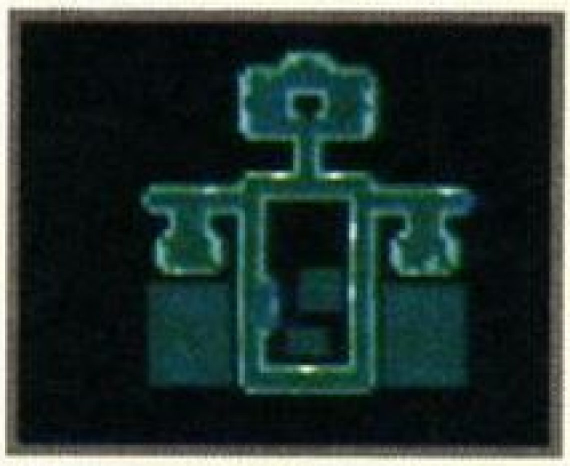
곧 에리와 우라라가 돌아와서 거리는 왕룡점 때문에 온통 난장판이라고 한다. 파오푸는 에리와 정보교환을 하자고 한다. 에리의 말에 의하면 치즈루가 신세숙과 관련이 있었다며 그녀가 모든 수호룡에 여왜가 나타났다고 함으로써 피해자가 늘어날 것이라고 한다. 심지어 조커 저주를 하지 않은 사람들도 조커 사용자가 되어버리게 된다는데…. 이 정보들로 인해서 일행은 치즈루가 점으로 조커 사용자를 늘리고 마피아가 그 사람들을 납치하고 있다는 사실을 확신하게 된다. 또한 납치당한 사람들은 칸도리에 의해 조커가 분리되고 경찰은 그들에게 정보를 제공해 준다는 것도 분명해졌다. 그러나 아직도 그것을 고발하기에는 증거가 부족한데….

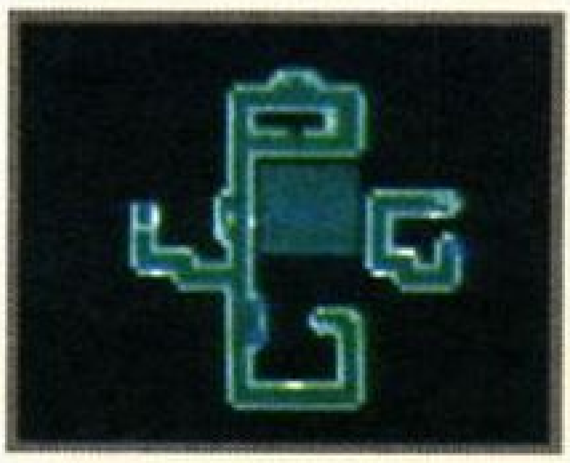
그 때 뉴스에서 한 강연회의 소식이 전해진다. 그 강연회에서는 조커 분리와 비슷한 의식이 행해진다고 하며 히라자카 구의 스마일 히라사카에서 열릴 예정이라고 한다. 이제 그곳을 조사하러 가기로 하는 일행. 이틈에 무기나 방어구를 새롭게 정비해두자. 또한 부족한 아이템이나 새로운 페르소나 등도 준비해 두자.

스마루TV(에리 루트)

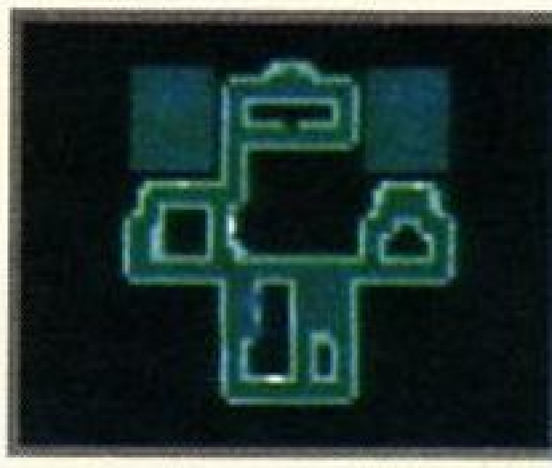


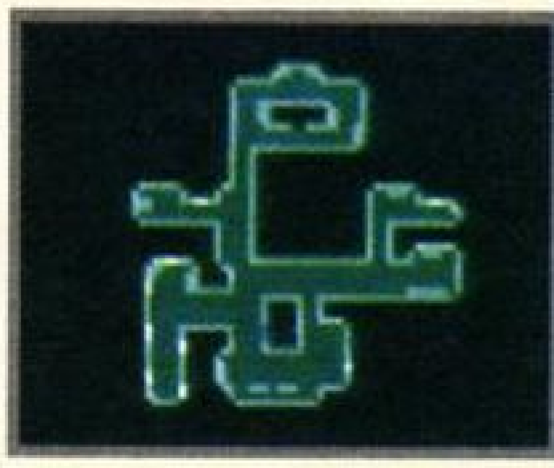






에리의 경우에는 스마루TV에 오게 된다. 스마루TV로 가보면 브라운과 유키노를 만날 수 있다. 한데





모여서 왕룡 치즈루에 관한 이야기를 하고 있던 중 갑자기 고양이가 나타나서 일행을 쳐다보는데….

엘리베이터를 타고 2층에 있는 분장실3(楽屋3)으로 들어가 보면 왕룡 치즈루는 없고 아까 그 고양이(사실은 치즈루의 식귀)에 의해서 결계 비슷한 공간에 갇혀버린다. 에리의 말에 의하면 1에서 8까지의 팔괘진이 붙어 있는 방을 순서대로 들러야 빠져나갈 수 있다고 한다.



▲이것들을 잘 기억해 두자

팔괘진의 표식들은 각 층에 있는 8개의 스튜디오들에 차례대로 붙어져 있다. 마찬가지로 제 1스튜디오에서 제 8스튜디오가 있으므로 순서대로 스튜디오를 돌면 쉽게 빠져나갈 수 있을 것 같지만…. 참고로 2층에는 제 1·2스튜디오, 3층에는 제 3·4스튜디오, 4층에는 제 5스튜디오, 5층에는 제 6·7스튜디오, 6층에는 제 8스튜디오가 있다.

그런데 제 2스튜디오에서 진행이 막혀버리게 된다. 분장실4(3층)에 가서 브라운에게 물어보면 바깥 세계에서는 제 5스튜디오에 2의 표식이 있다고 한다. 앞으로 이들을 찾아가면 다음 순서를 알 수 있지만 매번 들러야 하므로 번거로운데….

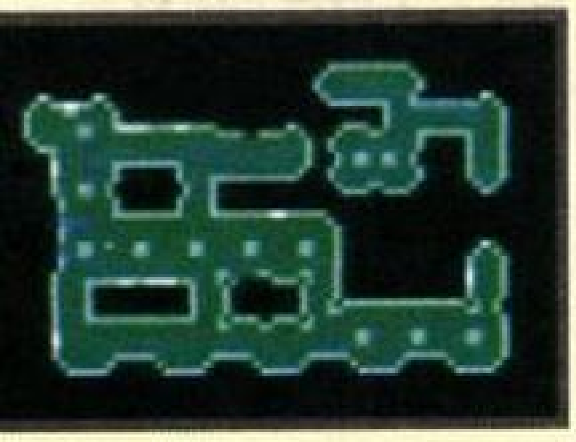
사실 이 트릭을 풀려면 표식의 좌우를 각각 반대로 뒤집어서 대응시켜야 한다(거울에 비추어서 보듯이). 그렇게 생각하면 순서는 1→5→3→7→2→6→4→8이 된다.

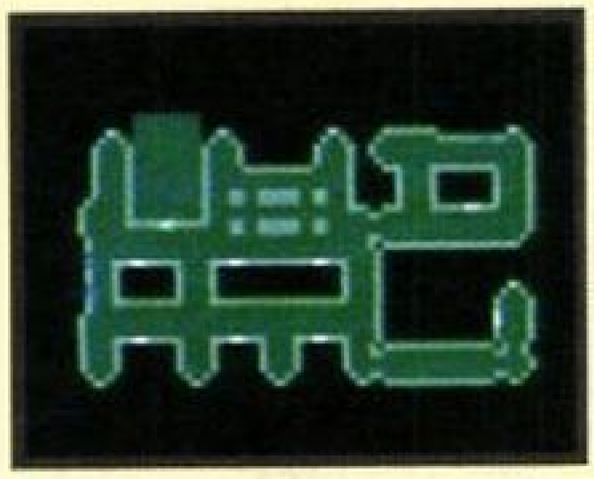
이 순서대로 스튜디오를 돌다보면 제 3·7·6스튜디오에서 에리를 노리는 스토커와 싸우게 된다. 스토커는 처음에는 별로 세지 않지만 갈수록 강한 공격을 해온다. 또한 상태이상 공격을 자주 써오므로 주의하자.

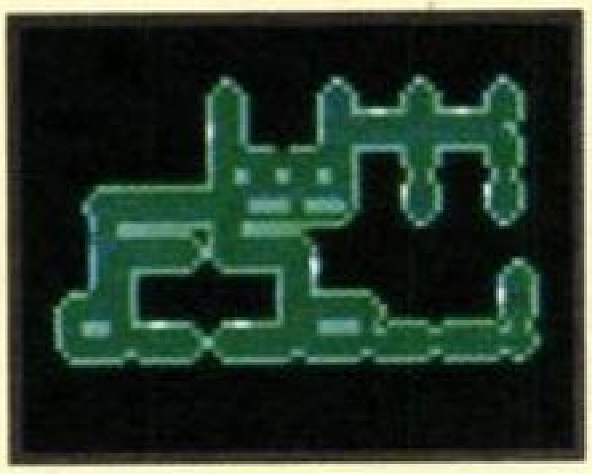
마지막 제 8스튜디오에서는 지금까지 에리를 혼란시켰던 식귀가 본 모습을 들키고 공격해온다. 이 녀석은 마법을 반사하는 성질이 있으므로 물리공격을 쓰자. 주의해야 할 공격은 전광석화와 파이어 브레스. 식귀를 물리치고 나면 제 1스튜디오에서 난리가 났다는 말을 듣게 된다. 서둘러서 그곳으로 가보면 왕룡 치즈루의 점에 의해 조커가 된 쥰코가 타츠야와 대치하고 있다. 그리고 일행은 치즈루와 싸우게 된다. 치즈루가 몰고 나오는 4마리의 악마는 각각 화염, 수격, 질풍, 지변계의 마법공격을 반사해낸다. 하지만 반사해내는 것과 반대 상성의 공격에 약하므로 이를 잘 이용하자. 치즈루는 거의 한 대만 맞으면 쓰러지므로 시작부터 없애놓자. 전투가 끝나면 일행이 싸웠던 치즈루는 인형이었다는 사실을 알게 된다(어쩐지 약했다). 이 곳에서의 상황을 정리한 후 호텔에 가서 난조와 합류하게 되고 그 이후의 진행은 같아진다.

스마일 히라사카









이곳의 적들은 그다지 특이한 점은 없다. 다른 곳보다 까다롭지는 않으므로 좀 편안하게 지나갈 수는 있다. 1층의 서쪽에는 내려가는 계단과 올라가는 계단이 있다. 그리고 북쪽 중앙에 엘리베이터가 있다. 엘리베이터로는 3층을 제외한 모든 곳으로 갈 수 있게 되어있다. 우선 지하 1층으로 내려가 보자. 지하 1층의 북동쪽에 있는 창고로는 잠겨져 있는 문 때문에 가지 못한다. 그 외에는 아이템 밖에 없으므로 조사가 끝났으면 이제 2층으로 향하자.

2층에는 지하 1층보다 더욱 별일이 없다. 따라서 바로 3층으로 올라가도 상관없을 듯. 3층에는 트릿슈의 샘도 있으니 회복이 필요하다면 들르도록 하자. 또한 북동쪽에는 2층의 다른 곳으로 내려가는 계단이 있으나(내려가 봤자 아이템 하나만 얻을 뿐) 여기선 먼저 4층부터 올라가 보자. 4층에서 북쪽으로 올라가는 도중에 강연회장을 발견할 수 있다. 강연회는 이미 시작된 모양이지만 볼 수 있는 방법이 아직 없으므로 곤란하다. 이때 마야는 무언가를 회상해 낸다.



▲이곳을 통해서 가자는 뜻이다

마야의 기억 속 장면대로 환기구를 찾아야 한다. 4층의 남동쪽에 있는 여자 화장실로 들어가 보면 그 환기구가 있다. 우라라는 남자들을 불러올 테니 그 사이에 철판을 뜯어놓으라고 한다. 잠시 후 그 안으로 이동하는 일행. 강연회장에는 '사사키 긴지'라는 사람만이 있을 뿐, 치즈루는 보이지 않는다.

긴지: *…당신들은 자신이 무엇을 위해서 태어났는지 대답할 수 있습니까!? 무엇 때문에 그렇게 살아가고 있는 겁니까!? 매일 태연하게 흐르는 대로만 살고 지금의 자신에게 만족하고 있지 못하다면 바꾸려고 노력도 하지 않습니다!! 하는 거라곤 사람을 질투하고 증오하는 것 뿐!! 그것이야말로 죄입니다! 그것이 더러움입니다! 그러니까 사람은 조커에게 홀리는 것입니다!!*

긴지: *그러나 당신들이 불안해하고 있다는 걸 잘 압니다…. 뭘 하면 좋을지, 어떻게 살면 좋을지 모릅니다… 그래요, 꿈이 없어요!! 그러니까 왕룡 치즈루님이 있는 겁니다! 왕룡점이 있는 겁니다!! 이건 통설입니다!!*

긴지: *여기에 치즈루님이 맡겨두신 성룡…. '복의의 상'이 있습니다. 치즈루님의 말을 믿고 이 상을 만지는 사람은 죄와 더러움에서 해방되어질 것입니다…. 자, 죄가 없는 당신으로 다시 태어나시오!*

그 뒤 한 사람이 나와서 그 상에 손을 댄다. 일행은 저 상이 연구소에서 보았던 그 기계들과 비슷한 것일 거라고 생각한다. 그 후 다시 화장실로 돌아온 일행은 작전을 세우게 된다. 되도록 민간인들을 사건에 휘말리게 하지 않게 하는 방법이 좋은데….



▲연구소에서 본 것과 비슷한 장치



우라라: *너, 형사 앞에서 잘도 그런 말을 하는구나…. 방화는 죄가 무겁다는 거 몰라? 사형이야, 사형!*

카츠야: *아니… 괜찮은 생각이지 않나?*

형사가 이러니 일본은 끝장이라며 탄식하는 우라라에게 파오푸는 위에 달려있는 화재경보기를 보라고 한다. 화재경보기는 연기만으로도 울릴 수 있다는 점을 이용해서 일행은 두 조로 나뉘어 각각 따로따로 난입하기로 한다. 경보가 울린 후에 움직일 수 있게 되면 화장실을 나와서 강연회장으로 향하자. 이때 파티가 3명밖에 없으므로 전투시 주의를 해야할 것이다. 긴지는 갑자기 들어온 일행을 보고 놀라며 자신은 사람들의 죄를 씻겨주고 있었을 뿐이라고 한다.

카츠야: *이런 걸로 죄를 없앨 수 있다면 아무도 고생할 필요가 없지. 형편없는 말로 사람들을 현혹시키는 짓은 그만 두어줬으면 하는데….*

파오푸: *정말이지…. 네게는 묻고 싶은 것이 산더미만큼 쌓여있다구. 그런 기계보다 네 걱정이나 하시지….*

긴지: *내가 말할 것 같나!? 이건 횡포야! 변호사를 불러 달라구!*

파오푸: *정말 시끄러운 남자군…. 아마노… 이런 고철 따위는 아무 짝에도 쓸모 없다는 걸 이놈에게 가르쳐 줘 볼까나….*

긴지: *무, 무슨 짓을 하려는 거야? 그, 그만둬… 무서운 일이 일어난다고! 그만둬!!*

기계를 부수기 시작하는 마야. 그때 기계에서 흘러나온 물체에 의해 긴지의 몸에 변화가 일어나는데….

카츠야: *이봐, 괜찮나!?*

조커 긴지: *그러니까 무서운 일이 일어난다고 했잖아! 하하하하하!*

난조: *역시…. 사람의 죄를 구상화시키는 더러움이란 것은 바로 조커 그 자체를 말하는 것이었군….*

카츠야: *죄가 그 모습을 이루어내는 페르소나…. 과연 힘을 점점 증대시켜가는군….*

파오푸: *지금까지와는 확실히 다르겠군… 온다!*

보스 JOKER 긴지(LV 40), 소고스(LV 35)×4



우선 4마리나 등장하는 소고스가 강적이다(물리공격은 통하지 않는다). 이들은 사용이나 멍의 등 아군 전체에게 피해를 입히는 기술을 자주 사용하며 물리공격 또한 어느 정도 위력이 있기 때문에 회복에 신경써야 한다. 그런데 녀석들이 자폭 등으로 인해 스스로 사라지는 경우가 많지만 이 녀석들은 긴지에 의해서 쉽게 부활할 수 있으니 전투 내내 우리편을 괴롭힐 것이다.
여러 번 등장한 조커인 만큼 이번의 긴지는 그 어느 때보다 상당히 강력해졌다. 전체 공격 마법이 강해진 것은 물론 너무나 위력적인 파이어 트랜스는 요주의 대상이다. 이를 대비해서 미리 화염계 등에 내성이 있는 페르소나를 데리고 있으면 좋다. 녀석은 회복마법이나 부활마법도 사용해 오므로 싸움나는 전투가 될 것이다. 그리고 이러한 전투에서 언제나 주의해야 할 홀드 메이드 공격도 당연히 써온다.
그렇지만 전에 나왔던 조커들에 비해서 이번의 긴지는 방어력이 약한 편이라 한체마법을 잘 이용하면 많은 데미지를 입힐 수 있기 때문에 적극적으로 사용해주어야 한다. 녀석이 아무리 회복을 해대더라도 HP가 약간 밖에 남지 않으면 회복과 부활을 잘 사용하지 않게 되기 때문에 그 때부터는 약간 수월하게 이끌어 나갈 수 있다. 마지막으로 말해 둘 것이 있다면 가급적 이 전투 전에 파티의 레벨이 평균 30중반이 되게끔 올려 두라는 것(30초반 정도라면 고생할 것이다).

스니크의 정체

결국 긴지에게서는 아무런 정보도 알아내지 못했다. 난죠는 신세숙의 정체를 세상에 밝혀야 한다며 전에 얻은 데이터를 매스컴에 공개하려고 한다. 하지만 그때 다시 스니크에게서 연락이 온다.

스니크의 목소리: *나네…스니크.*
카츠야: *…하나 묻고 싶다. 펜드하우스의 습격 사건은… 당신의 짓이었나?*
스니크의 목소리: *…믿어달라고 해도 무리겠지? 알겠네… 다음에는 내 모습을 보여주지. 그걸로 마음이 개운해 진다면 좋겠지. 단… 꼭 전해야만 할 것이 있네. 그걸 먼저 들어주게나. 아오바 공원의 야외 음악당에서 기다리고 있겠네.*

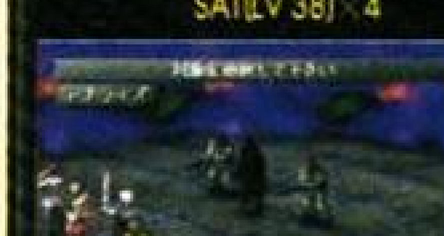
다른 일행들은 함정이라고 말하지만 카츠야는 직접 가서 확인해 보겠다고 한다. 그리고는 혼자서 야외 음악당으로 향한다. 우라라는 카츠야와 언제나 사이가 좋지 않은 파오푸를 나무라고 같이 데리러 갈 것을 요청한다. 다음 목적지는 아오바 공원 야외 음악당. 그곳으로 가려면 일단 아오바 공원에 들어가서 북쪽으로 향하면 된다. 저번에 레벨을 많이 올려 두었다면 이곳을 진행하기에 수월할 것이다.

중앙 공원의 북쪽에 있는 문을 지나면 공원 북측으로 오게 된다. 이곳에는 자주색으로 빛나는 바닥이 있는데 그 위로 지나가면 맹독 상태에 걸리게 된다. 북쪽으로 올라가다가 잠시 서쪽으로 빙 둘러가면 곧 야외 음악당으로 향하는 길에 접어들게 된다. 그전에 수상한 기운을 느끼는 일행. 파오푸는 카츠야가 사람을 너무 쉽게 믿는 경향이 있다며 혼잣말을 한다. 야외 음악당으로 들어가는 곳 반대편에 트릿슈의 샘이 있으므로 참고해 두자. 음악당의 무대로 들어선 카츠야.

카츠야: *토가시 서장…!? 설마… 이럴 수가!*
토가시 서장: *미안하네, 스오우 순사부장…. 지금에 와서야 믿어달라고는 할 수 없지만…. 습격 사건은 나도 모르고 있었네. 난 조직에서 신용을 받지 못하고 있지…. 쏘려면 쏘게. 하지만 이야기를 들어준 후에 해주지 않겠나…. 내가 저지른 죄를 갚고 싶네…. 순서에 따라서 이야기하지…. 신세숙은 '어전'이라고 불리는 숭배 대상을 정점으로 이루어진 조직이네. '스마루 키요타다'… 이름 정도는 알고 있을 걸세. 그래… 전국시대에 이 땅을 다스렸던 다이묘지. 20년 전… 모토마루 공원을 건설할 때에 지하에서 키요타다의 미이라가 발견되었네. 모든 것은 거기서부터 시작되었지. 조직의 간부들은 당시 그 공원의 건설에 관련되어 있었네. 그 때까지는 단순한 지방 도시의 명사에 지나지 않았던 그들이 지금에 와서는 나라를 움직일 정도의 지위를 얻었네…. 모두 키요타다의 주술… 언령의 인도라는 거라네. 내게는 단지 미이라로만 보였지만 그들에게는 그 목소리가 들렸다고 했네…. 그들은 그 이야기를 말하지 않고 미이라를 숭상하여 이 스마루시 이외의 세계를 멸망시키고 새로운 이상세계의 건설을 바라고 있네.*
카츠야: *바보 같은…. 그런 짓을 해서 무슨 이익이 있지!?*
토가시 서장: *그들에게 있어서 지금의 세계 그 자체가 '죄'인 셈이지…. 죄가 없는 세계는 단일 가치관과 이상으로 통제되어진 한 민족에 의해서만 실현하겠다…. 그를 위한 '죄'의 청산과 '벌'…. 점과 조커의 모략도 전부 그 계획 때문에 생긴 거네.*
카츠야: *오만한 생각이군…! 확실히 사람은 죄를 짓지. 서로 죽이기도 해! 하지만 그 죄는 스스로 갚아야만 하지. 그건 경찰관이 우리들이 제일 잘 알고 있지 않습니까!?*
토가시 서장: *…문제는 그들의 의지와 힘이야…. 자네도 알고있을지 모르겠지만 지금 유행하고 있는 점은 망룡술이라고 불리는 고대의 주술이 그 모태이지…. 망룡술에 의하면 용은 땅 속을 흐르는 거대한 에너지… 지맥이네. 옛부터 인간은 그 지맥을 보거나 어떤 때는 조작함으로써 번영을 누려왔지…. 그들은 그 용을 완전히 반대되는 일에 이용하려고 하네. 전승에 의하면 지맥은 사람의 더러움을 싫어해. 그걸 대량으로 모아서 해방시키면 미쳐 날뛰던 용들은 그 더러움을 피해서 한 곳으로 모인다고 하지…. 그 결과 초래되는 건…. 지구규모의 천재지변과 극이동…. 지축은 기울고 세계는 파멸한다….*
카츠야: *극이동… 폴 시프트라고…? 그럴 수가…!? 조커는 그것을 위한 정의였다고!? 그런 짓을 하면 신세숙도 무사하지는 못하다는 건 뻔하잖아…!*
토가시 서장: *그들의 준비는 주도면밀해. 그들은 그 사이에 트리프네라고 불리는 고대의 우주선으로 도시와 함께 부상하고 높은 곳에서 멸망을 관망할 셈이지. 그 트리프네도 이미 언령에 의해서 현실화되었을 거네. 이제 아무도 소문을 막을 수가 없네…! 스오우와 어전을 쓰러트릴 수밖에는….*
시마즈 관리관의 목소리: *배신은 곤란하네만, 서장.*

뒤에서 나타난 시마즈 관리관. 그는 예전에 카츠야의 아버지를 배신함으로써 죽게 만든 장본인이 바로 토가시 서장이라고 한다. 토가시 서장은 그 사실을 순순히 인정하며 카츠야의 아버지는 긍지높은 남자였다고 말해준다. 그리고 조직의 정체가 곧 널리 밝혀질 것이라고 하지만 시마즈 관리관은 그것이야말로 조직이 바라는 것이라는데…. 그렇게 확실히 조직의 이념과 정체를 드러냄으로써 신빙성을 증가시켜 소문을 더욱 쉽게 믿게 하려는 속셈인 것이다. 이에 반발하는 토가시 서장을 총으로 쏘아버리는 시마즈. 이때 마야 일행이 시마즈를 포위하고는 타츠조우의 거처를 알아내려 한다. 그러나 곧 특수경찰들에 의해서 역으로 포위 당하고 전투에 들어가게 된다.

보스 시마즈 관리관(LV 42), SAT(LV 38)×4



우선 주변에 등장하는 SAT들은 총을 주무기로 해서 공격해온다. 이들의 공격 중 노려 쏘기에 명중 당하면 한 방에 죽게 되니 조심하자. 그리고 아군 전체를 대상으로 한 수면 공격도 해온다.
시마즈는 체력이 많지만 그렇게 방어력이 세지는 않으니 다행. 하지만 사격방 쏘기 등의 강력한 사격 공격으로 까다롭게 한다. 보통 한 사람이 두 방 연속으로 맞으면 거의 빈사 상태가 될 지경이니 역시 회복을 철저히 하자. 또한 SAT 녀석들과 비슷하게 아군 한 명을 수면 상태로 만드는 공격도 해 오니 수면을 풀 수 있는 수단을 미리 넉넉하게 준비해 두면 좋다. 특히 이번 전투에서는 사격 공격에 약한 페르소나를 달지 않는 것이 현상이 이롭다.

카츠야는 시마즈를 공무원으로서 죽일 수는 없다며 수갑을 채워 놓는

다. 그리고 곧 쓰러져 있는 서장에게 달려간다.

토가시 서장: *카츠야군…. 미안하네…. 나는… 어리석었어…. 놈들을… 막아주게나….*
카츠야: *알겠습니다….*
토가시 서장: *네, 녀석들의… 아지트…는….*

카츠야에게 비웃지 않느냐는 말을 들은 파오푸는 죽은 사나이 앞에서는 웃을 수 없다고 하며 경의를 표해야 한다고 한다. 그리고는 일단 자신의 아지트로 돌아가서 계획을 짜자고 제의한다. 이제 다시 파오푸의 아지트로 돌아가서 작전을 세우자.

파오푸는 윤파오와 타츠조우의 전화 통화 내용을 도청한다. 그 내용은 윤파오가 보수를 받기 위해 항남구의 폐공장으로 타츠조우를 불러낸 것이다. 파오푸는 타츠조우를 잡을 수 있는 기회라면서 먼저 가버리고 만다. 우라라는 그를 걱정하고…. 이제 혼자서 폐공장으로 향한 파오푸를 뒤쫓아야 할 차례다. 아지트의 문을 나서면 장소는 어떤 곳 회의실로 옮겨진다.

지팡이를 들고 있는 노인이 바로 신세숙의 필두 간부인 스도우 타츠조우. 그 옆에는 스기와라 육군 장군도 끼어 있었다. 스기와라는 'X-1'의 좋은 테스트가 될 거라고 하며 어디론가 나선다. 그리고 한 간부가 특이점이란 아이에 대해서 물어보지만 타츠조우는 우리는 알 수 없는 어전의 생각이라고 말하며 나간다.

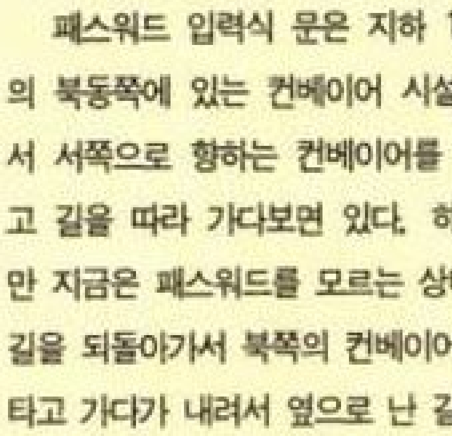
칸도리: *훗…. 제일 죄를 많이 진 건 과연 누굴까…? 야심에 사로잡힌 노인들일까…혼돈을 혼돈으로 다스리는 인간일까…. 아니면….*

폐공장

폐공장으로 가보면 아직 윤파오 쪽만이 나와있는 상황이다. 그러나 갑자기 등장한 로봇과 군인들에 의해 순식간에 아수라장이 되고 만다. 윤파오가 도망가자 파오푸도 급하게 그를 쫓는다. 그런데 그 군인들이 숨어있던 일행까지 공격해온다. 카츠야로부터 도청이 들켰다는 말을 들은 우라라는 어서 파오푸를 찾자고 한다. 이제 폐공장 내부를 조사해야 한다. 그전에 레벨이 낮다거나 미처 준비하지 못한 것들이 있다면 출구로 나가서 정비하고 오자. 히라자카의 상점에는 새로운 무기들이 들어와 있으므로 그것들을 사두는 편이 좋다.

시작 지점에서 가까운 곳 바닥에 '사내 회람'이란 종이가 떨어져 있는데 어떤 내용이 적혀있다. 그 내용은 '벨트 컨베이어의 방향을 바꾼 경우에는 사용이 끝난 후에 반드시 원상태로 되돌려 놓을 것'이다. 이제 더 안으로 들어가 보자. 공장 안의 적들 중에는 아까 보았었던 병사들도 섞여 있으므로 사격공격에 유의해야 한다. 또한 빙의 및 자폭을 주로 쓰는 악마도 있고 물리공격으로만 큰 데미지를 줄 수 있는 악마도 있다. 참고로 공장 안에 있는 철제 케이스들은 아이템 상자와 같다.

드럼통으로 막힌 곳에서 남쪽으로 내려오는 도중에 트릿슈의 샘이 있으며 남서쪽에는 내려가는 계단이 있다. 지하 1층의 남쪽 부근에는 또 사내 회람이 떨어져 있다. 그 내용은 패스워드 입력식 문을 이곳 지하 1층에 도입했다는 것. 상세한 것을 알려면 지하 2층의 '이야마'란 사람을 찾아오라고 써있다.



패스워드 입력식 문은 지하 1층의 북동쪽에 있는 컨베이어 시설에서 서쪽으로 향하는 컨베이어를 타고 길을 따라 가다보면 있다. 하지만 지금은 패스워드를 모르는 상태. 길을 되돌아가서 북쪽의 컨베이어를 타고 가다가 내려서 옆으로 난 길로 가면 함정에 빠져버린다.

일행이 떨어진 곳은 지하 2층의 어느 곳. 일단 바로 남쪽으로 나있는 길을 따라가 보면 위로 올라가는 계단이 있지만 지하 2층을 더 뒤져보자(지하 1층에서 미리 이 계단을 통해 내려와도 별 상관은 없는 듯). 여기서 북동쪽에 있는 철제 케이스(아이템 상자)를 조사하면 적들이 나오며 쓰러뜨리면 좋은 아이템을 얻을 수 있다. 이것을 얻고 다시 지하 1층으로 올라가자.

컨베이어들이 있는 곳에서 이번에는 동쪽으로 타고 가자. 그리고 북쪽으로 계속 타고 가다가 내려서 동쪽으로 나있는 길로 가면 계단이 보일 것이다(반대쪽에는 함정). 그곳으로 내려오면 지하 2층의 다른 부분에 오게 된다. 그리고 길 끝에 있는 책상 위에 작성 중인 사내 회람을 발견할 수 있다. 이 회람에서 문의 패스워드가 '19750326'인 것을 알 수 있으므로 이제 그 문으로 돌아가자. 돌아가려면 컨베이어에서 내린 곳 반대쪽에 있었던 함정을 이용해야 한다.

패스워드를 맞추고 들어간 곳은 컨베이어 제어실. 여기서는 컨베이어의 진행 방향을 설정할 수 있다. 초기 설정은 A방향이며 조작하면 B방향으로 바꿀 수 있다. 바꾸고 난 다음에 밖으로 나가보면 컨베이어의 진행 방향이 반대로 되어 있다. 4갈래의 컨베이어가 있는 시작지점으로 와서 북쪽으로 흐르는 것을 타자. 그리고 곧장 북쪽으로 향하면 올라가는 계단이 보일 것이다. 1층으로 올라와서 남쪽으로 내려가려는 도중에 무언가를 느끼는 우라라. 서둘러서 길을 따라 가보면 제 2공장의 입구가 있다.

윤파오를 몰아 넣은 파오푸. 윤파오는 자신을 배신한 타츠조우를 죽여야 한다며 놓아주길 부탁해 보지만 파오푸는 용납하지 않는다. 어쩔 수없이 싸우는 두 사람. 간신히 파오푸가 이긴다.

윤파오: *…. 그때부터… 몇 년…이지…?*
파오푸: *5년이다…. 가슴의 상처가 낫기에는… 턱없이 짧은 세월이지…. 잘 가라….*
카츠야의 목소리: *그만해, 사가…!*
카츠야: *원 스마루 지검 특별형사부의 특수검사, 사가 카오루…. 난조군이 조사해 줬지….*
우라라: *거짓말…검사라니….*
카츠야: *5년 전에 대만에서 검찰관과 검찰 사무관이었던 남녀가 여행 중에 사망했던 사고기록이 있었다…. 여행이 아니었더라면 사고도 아니었겠지…. 법무성에서 묵살되었던 '천도연 의혹'…. 미처 몰랐었지…. '아사이 미키'씨의 복수가 목적인가…? 아니면 타츠조우에 대한 복수가 목적인가?*
파오푸: *조용히 하시지….*
카츠야: *당신은 도청이 들켰다는 것도 알고 있었지…. 그걸 감수하고 함정으로 뛰어들었던 거야. 우리들을 못 따라오게 하고 그 녀석을 죽이기 위해서….*
우라라: *저… 정말이야…?*
카츠야: *처음부터 그럴 셈이었나…? 우리들을 이용하려고….*
파오푸: *그 정도까지 알아냈다면 방해하지마!*
카츠야: *체포하겠다…. 기분은 알겠지만 그렇다고 죽이면 그 녀석과 다를 바가 없게 되거든. 그 녀석은 타츠조우의 악행을 증언하는 데에도 필요해….*
우라라: *그만둬!*

파오푸는 총을 발사하나 맞힌 것은 카츠야가 아닌 뒤에 있었던 병사. 뒤이어서 그 로보트가 나타나며 일행과 싸우게 된다.

파오푸: *이 녀석도 저 녀석도 남의 방해는 잘도 해대는군…. 좋아… 와라!*



PlayStation POWER 공략왕!

을 마법을 두 명 정도 지니고 있어야 한다. X-1은 전체 공격인 망격포를 자주 사용해오기 때문에 인원 전체회복이 필요해진다. 그때 한 명만 회복마법을 지니고 있다면 모르지만 차례를 당했을 때 대책이 없어지므로 곤란하다. 따라서 두 명 이상이 지니고 있는 것이 좋다. 녀석은 기계이므로 전원 공격으로 대처하자(상당히 큰 피해를 줄 수 있다). 그렇지 않다면 강력한 광역마법을 쓰던지 물리공격으로 크리티컬을 노려보자.

윤파오는 어느새 피를 잔뜩 흘리고 있었다.

윤파오: *스가와라 육장이 자랑하는… 'X-1'…. 역시… 조준은… 정확하군…. 타츠조우는… 지금쯤이면 확실히 바다에 있을 거다…. 해저유적의… 청룡의 봉인을 해제하려고 할 터…. 타츠조우의 아지트…일륜환이라는 배다…. 타츠조우와 만나면…. 지옥에서 기다리겠다고… 전해 줘….*

파오푸: *그래… 녀석도 곧 보내주지. 그러니 안심하고 지옥으로 가라….*

파오푸는 자신이 진짜로 쐈으면 어쩔 셈이었냐고 묻는다. 하지만 카츠야는 파오푸가 쏘지 않을 것이라는 걸 믿고 있었던 것이다. 우라라는 왠지 측은한 모습인데…. 어느 정도 정비가 끝났으면 요트 하버로 가자.

일륜환

일륜환으로의 침입 작전을 세우는 마야 일행. 하지만 그 배의 내부가 대폭으로 강화되어 있거나 해상자위대가 호위하는 등등 만만하지는 않은 상황이다. 마츠오카는 그래도 가려하는 난죠를 걱정하여 그를 막는다. 하지만 자신의 힘을 시험해보고 싶다는 난죠의 말을 듣고 곧 물러나 준다. 마야 일행은 곧 보트를 타고 목적지로 향하며 마츠오카는 사건의 뒤처리를 진행한다.

한편 일륜환의 잠수함 도크에서는 칸도리와 치즈루의 대화가 오가고 있었다. 칸도리는 치즈루에게 노인들의 상황에 대해서 물어보는 중이다.

치즈루: *신죠… 아니, 칸도리님, 이전부터 묻고 싶은 것이 있었습니다…. 당신같은 분이 어째서 타츠조우님의 밑에서 일하고 있는 겁니까…?*

칸도리: *그를 증오하고 있나보군…. 여자이기 때문…인가….*

치즈루: *…노인들을 몰아내고 당신이 그 위에 서야만 합니다! 부디 우리들을… 이끌어 주세요….*

칸도리: *나에게는 어떻게 되든 상관없는 일이야….*

치즈루: *특이점의 소년과… 놈들에게만 관심이 있으신 거로군요…. 왜 그렇게까지 녀석들에게 집착하는 거죠!?*

칸도리: *훗…. 놀이가… 부족했었던 건지도 모르지….*

갑자기 배 위에서 폭발이 일어난다. 칸도리의 추측으로는 아마 타츠야의 소행일 것이라는데…. 칸도리와 치즈루는 잠수함을 타고 어디론가를 향해서 출발한다.





일행은 갑판에서 병사들과 대치하는 중이다. 배 위에서는 계속되는 타츠야의 공격으로 인해 폭발이 일어난다. 파오푸는 서둘러서 배 안을 조사하자고 한다.

문을 열면 이 배의 1층을 탐색할 수 있다. 우선 이 곳의 중앙에는 엘리베이터가 있으며 지하 1층에서 2층까지 다닐 수 있게 되어있다. 그리고 남동쪽에는 다른 곳과 이어진 문이 있지만 열쇠로 잠겨져 있으므로 갈 수 없다. 엘리베이터를 이용해서 다른 곳으로 이동해보자.

지하 1층의 정 남쪽에는 다시 1층으로 올라가는 계단이 있으며 남동쪽에는 지하 2층으로 내려가는 계단이 있다. 우선 1층으로 다시 올라가 보면 지도 중앙 부근에서 내려가는 계단을 볼 수 있는데 그 곳에는 아이템이 있다. 그리고 이번엔 남동쪽으로 가보면 2층과 이어지는 계단이 있으므로 올라가 보자. 2층에는 남쪽의 트릿슈의 샘과 벨벳 룸, 북쪽의 엘리베이터와 남서쪽의 1층으로 통하는 계단이 있다. 그중 1층으로 내려가 보면 막다른 골목이 나올 뿐.

이제 다시 지하 1층의 남동쪽에 있는 계단으로 돌아가서 지하 2층으로 내려가자.

지하 2층은 여기저기 폭발 흔적이 널려져있다. 일단 내려온 지점에서 북쪽으로 계속 향하면 지하 3층으로 향하는 계단을 볼 수 있다(내려가 보면 아무 것도 없다). 하지만 도중에 서쪽으로 난 길을 통해서 좀 더 깊숙이 내부를 조사해보면 아이템들을 얻을 수 있다. 북쪽으로 향하는 도중에 주의해야 할 것이 있다면 바로 떨어지는 구멍들이다. 우선 북쪽을 향해 가로로(북쪽 중심) 길게 이어진 통로를 지나다가 북쪽과 동쪽으로 길이 갈라지는 부분이 있는데 이때 북쪽으로 가면 구멍에 떨어져 버린다. 그곳을 지나 서쪽과 북쪽으로 갈라지는 부분에서도 북쪽으로 계속 가면 떨어진다(이쪽의 경우에는 아이템도 있고 이득이 많다). 무사히 통로를 지나면 회의실을 발견할 수 있는데….

회의실 안에는 해저지도인 듯한 그림이 있었다. 마야가 서있는 지점이 아마 해저유적의 위치일 것이라고 하는 카츠야. 파오푸는 서두르자고 한다. 회의실을 나와서 서쪽에 내려가는 계단이 있으니 그 곳을 통해서 지하 3층으로 가자. 이곳에서는 남서쪽에 지하 2층의 다른 부분으로 올라가는 계단이 있다. 하지만 그곳과 연결된 가장 가까운 문은 한 쪽으로만 열리게 되어있으므로 동쪽으로 빙 둘러가서 남쪽으로 향해야 한다.

계단으로 올라온 곳은 다음 계단까지 한 길로만 되어 있다. 이제 계속 이어져 있는 계단을 이용해서 2층까지 올라오면 카츠야가 타츠야의 기운을 느끼게 된다. 이곳의 남쪽에 헬리콥터 착륙장이 있으니 그 곳으로 나가자.

타츠야: *스도우…타츠조우 맞지…? 당신은 속고 있는 거야…. 놈에게 조종당하지 마라….*

타츠조우: *멍청한 녀석…. 이상없이 죄로 더럽혀져 있는 지금의 세계야말로 속고 있는 거다. 때문에 벌을 받게 되는 것이지.*

타츠야: *아냐…. 벌을 받는 건 나 혼자로 충분해….*

카츠야, 파오푸: *스도우… 타츠조우!!*

타츠조우: *아까워… 정말 아까워. 지금의 세상에서 자네들과 같이 목적의식을 가진 젊은이들이 어느 정도 있을지…. 우리들에게 오라. 함께 무원죄(無原罪)의 빛을 밝혀서 왕도낙토를 세워보지 않겠나.*

파오푸: *뭐라고….*

난죠: *뻔뻔스럽게….*

우라라: *농담이 아니라구! 망령난 할아범을 따를까 보냐!*

카츠야: *당신이 저지른 죄는 내란죄조차도 포함하고 있지…. 형의 무게가 얼마나 될지 알고 있는가? 사형 또는 무기징역이다!*

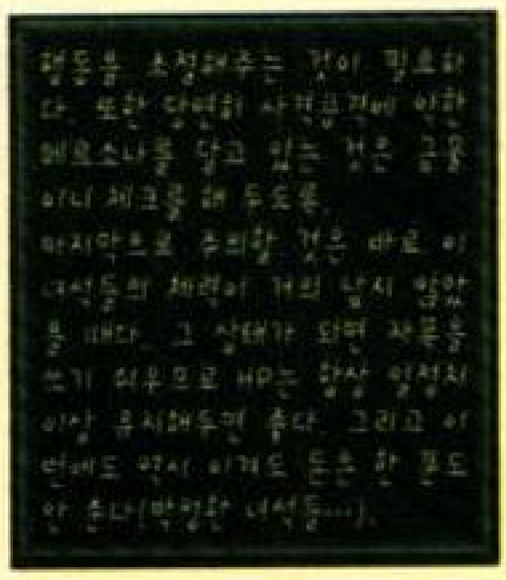
타츠조우: *그런가…안타깝군.*

타츠조우는 떠나려 하고 타츠야는 그를 뒤쫓으려 한다. 하지만 로봇들이 앞을 막아선다. 타츠야는 그 중 한 대를 처리하겠다고 하며 일행은 나머지 로봇들과 싸우게 된다.

보스 X-1(LV 45)×3



전투시작 전에 타츠야가 한 대를 맡아줌으로써 세 대만 상대하면 되지만… 역시 세 대 모두 나구렌이나 능력 등은 전에 싸운 대와 거의 비슷하다. 하지만 이번에는 전체공격 대신 한 명을 대상으로 하는 공격 뿐이다. 따라서 아군의 회복은 전과 비슷하게 해주면 된다.
제일 주의해야 할 것은 다음 나오리라서야 하며, 특히 이번엔 세 대로 늘어났으므로 동시에 세 명이 걸리게 되면 정말 대책없다. 물리공격을 해주는 수밖에는… 그밖에 비상사태를 대비해서 회복 아이템을 되도록 많이 준비해 놓자. 녀석들은 간간이 방전도 공격을 하기도 하므로 언제나 신중하게



상처를 입은 것 같은 타츠야. 마야는 걱정이 되서 타츠야에게 접근하지만 타츠야는 왜 왔냐며 화를 낸다.

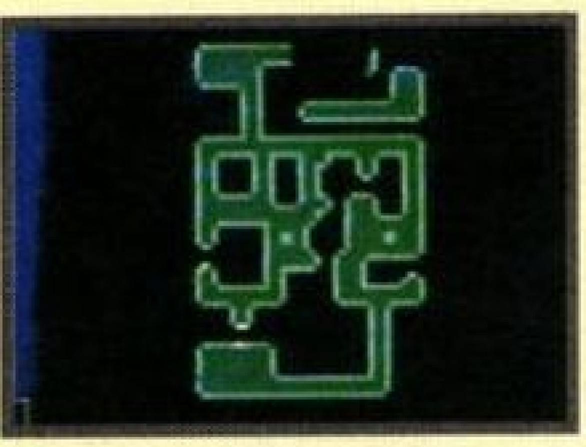


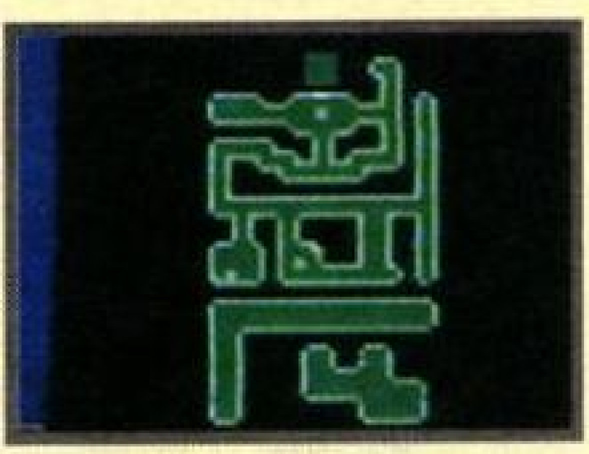
타츠야: *몸이 아픈 거라면 참을 수 있어!! 하지만…. 큭….*
카츠야: *타츠야…!!*

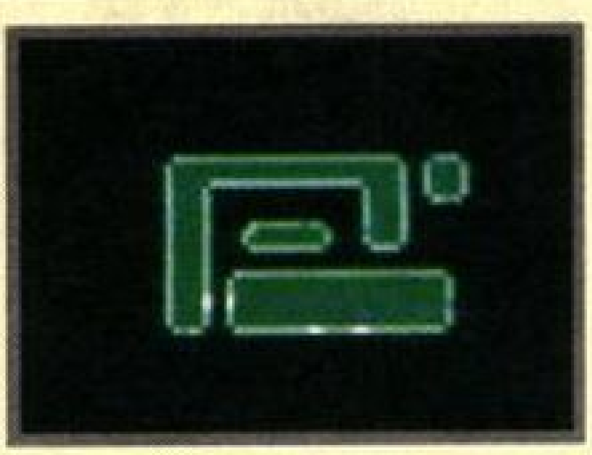
파오푸에게 말을 걸면 도망간 녀석들을 쫓아갈 수단을 찾아야 한다는 대답을 들을 수 있다. 일단 다시 안으로 들어간 후에 서쪽에 있는 계단을 이용해서 1층으로 내려오자. 그 계단에서 바로 남쪽에 또 내려가는 계단이 있으며 지하 1층으로 갈 수 있다.

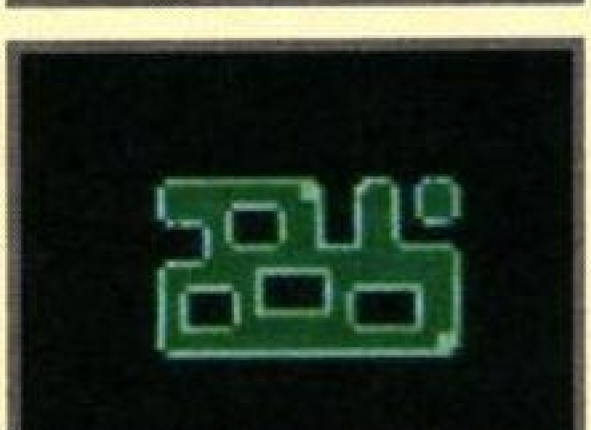
지하 1층으로 내려온 계단 앞에는 문이 있지만 역시 한 쪽에서만 열리는 문이니 길을 따라 가자. 그럼 또다시 지하 2층으로 내려가게 된다. 그곳에는 서쪽과 동쪽에 각각 위로 올라가는 계단이 있는데 서쪽에서는 악마가 담긴 아이템 상자를 발견할 수 있다. 동쪽 계단으로 올라온 곳에서 가장 서쪽에 있는 문으로 나가게 되면 다시 길을 돌아가게 되니 도중에 있는 문들을 사용하자.

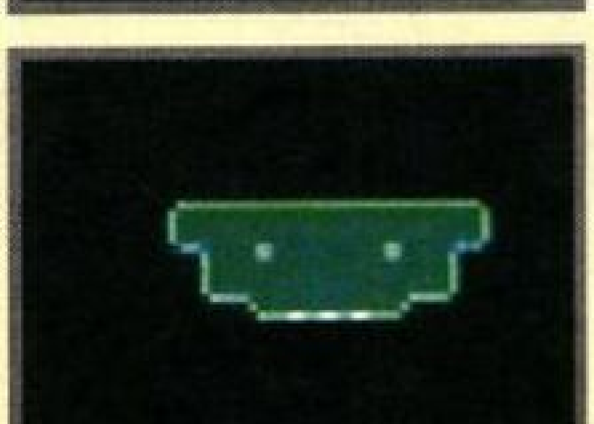
도크에는 아직 잠수함이 한 척 남아있었다. 하지만 곧 배는 가라앉을 위기에 처하고…. 갑자기 로봇에 탄 타츠야가 나타나며 일행은 그의 도움으로 무사히 잠수함을 타게 된다. 잠수함을 타고 내려간 일행의 눈앞에는 곧 해저 유적의 자태가 펼쳐진다.





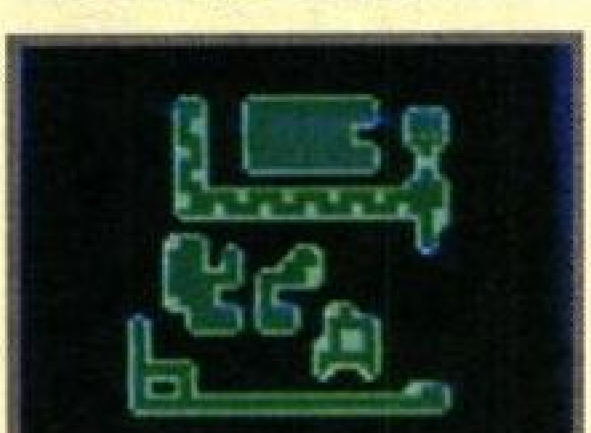






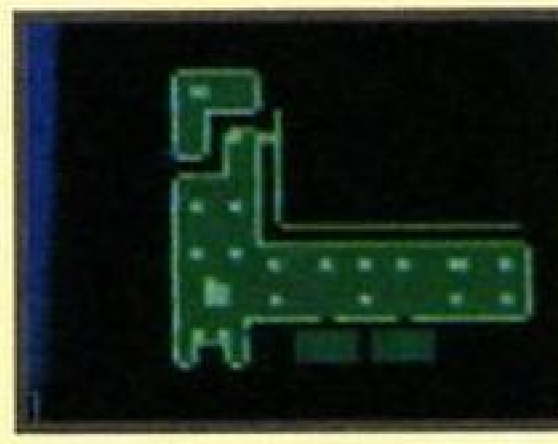
해저유적

해저 유적에 도착해보니 이미 타츠야가 타고 있던 로봇이 놓여져 있었다. 그러면 타츠야는 이미 유적 안으로 들어갔단 이야기인데….









유적내부의 적들은 배 안에서와 비교해서 조금 강해진 것뿐이므로 전투에 그다지 큰 장해는 없을 듯. 다만 아군 전체에게 즉사 마법을 거는 악마들은 주의하자. 우선 남서쪽에 있는 계단을 통하여 지하 2층으로 내려가자. 지하 2층으로 내려와서 통로를 지나다 보면 두 개의 계단과 '봉인의 방'으로 이어진 통로가 있지만 이곳으로는 그 방으로 갈 수 없으니 계단들을 조사해보자.

서쪽에 있는 계단으로 내려간 곳은 넓은 공간으로 되어있으며 남쪽에는 트릿슈의 샘과 벨벳 룸이 있으니 정비를 해두자. 참고로 이곳의 북동쪽에 있는 보물 창고(寶物庫)가 있는데 벽으로 가로막혀 들어갈 수 없다. 이 곳으로 들어가려면 먼저 '아에 쉐마(アエーシェマ)'라는 악마에게서 보물 창고에 대한 것과 '리바이어선(リヴァイアサン)'이 벽을 부술 수 있다는 정보를 들어야 한다(2번 컨택트). 그런 다음에 리바이어선과 계약을 맺은 후 다시 만나서 기쁨의 상태로 만들면 벽을 부셔주게 되어 들어갈 수 있게 된다.

동쪽에 있는 계단으로 올라가면 1층까지 연결되어 있다. 그곳에서는 서쪽으로 계속 가다보면 다시 내려가는 계단이 있고 지하 2층까지 갈 수 있다. 그리고 이어진 통로를 따라서 가다보면 도중에 떨어지는 구멍이 있는 바닥이 있다. 구멍으로 떨어지면 엄청 돌아가야 하므로 지나가기 전에 꼭 세이브를 해두었다가 떨어지면 다시 로드하는 방식을 써서 지나가자.



▲이곳은 악마(리바이어선)의 힘을 빌려야 들어갈 수 있다

통로를 지나가는 도중에 있는 계단은 그냥 지나치고 계속 길을 따라 진행하면 끝에 내려가는 계단이 있을 것이다. 그곳으로 내려가서 계속 진행하면 서쪽과 동쪽에 각각 계단이 있다. 동쪽에는 아무 것도 없으며 서쪽으로 가면 다시 내려가는 계단으로 가게 된다. 내려온 곳에는 여러가지 함정 바닥이 있으며 북쪽에 올라가는 계단이 있다.

이곳의 울퉁불퉁한 통로를 지나다가 도중에 북쪽으로 들어가는 길이 있는데 역시 떨어지는 구멍이 많으므로 자주 세이브를 해두자. 이곳을 무사히 지나가면 아이템 상자에서 좋은 것들을 얻을 수 있으니 꼭 도전해보자. 또한 계속 동쪽으로 이어진 길로 가다보면 구멍으로 떨어지고 바로 봉인의 방 앞에 도착하게 된다(그곳의 바로 남쪽에 있는 계단에선 아이템을 얻을 수 있다).

난조: *칸도리…!*
칸도리: *조금 늦었군…. 마침 지금 봉인해제가 끝났거든. 이 요석은 용의 부활을 제어하는 봉인이지. 세계에는 이것과 같은 게 11개 더 있다. 뭐, 모두 봉인을 풀어놓았지만 말야….*
치즈루: *용은 땅 속을 흐르는 방대한 에너지…. 후에는 조룡의 신사에서 더러움을 해방하기만 하면 이 세계는 미증유의 파멸로 치닫게 되지. 지금쯤 어전과 타츠조우님은 트리프네로 향하고 있다…. 당신들이 졌어.*
칸도리: *그를 쫓아가라고 말하고 싶지만 지금은 고용된 몸이라서… 이대로 돌려보내지는 못하지. 그럼 상대해 주실까.*
난조: *칸도리…. 넌 예전의 전투로 인해서 자신의 약함을 잘 알고 있을 텐데…. 이런 짓은 이제 그만둬. 그렇게 추해진 모습은 보고 싶지 않아….*

칸도리: *또다시 네게 동정을 받게 될 줄이야…. 빛에는 빛…그림자에는 그림자의 역할이 있지…. 그런 거란 말이다….*

난조: *그런가…그렇다면 다시 쓰러트려 주지! 소년… 여자 쪽을 맡아주게!*

보스

(난조루트)
칸도리 타카미사(LV 55),
X-2(LV 45)·4



난조를 동료로 했을 때 벌어지는 칸도리와의 전투(예리 루트에서는 말을 치즈루와 싸우게 된다). X-2대신 X-2를 우위 나오니 골고 나온다. 이 X-2는 공격 방법이 X-1과 거의 비슷하지만 왠지 화면이 넓어지는 느낌이 들 것이다. 하지만 이 방법이 두려워서 위치를 바꾸므로 회복 마법과 전격 마법은 여러 명이 공통으로 지니고 있는 것이 좋다. 특히 네메이먼을 다수의 아군이 페르소나를 쓰지 못하게 되는 경우가 있으니 아이템도 많이 가지고 있어야 하는데…(다음을 떠나기 전에 미리 많이 사 놓았다면 다행).
칸도리는 초반에는 방어를 많이 하면서 가끔씩 공격마법을 써온다. 하지만 시간이 흐를수록 강력한 전체마법과 함께 사령술 계열을 써오는데 이게 여간 까다로운 것이 아니다. 칸도리의 전체마법을 맞고서 연속적으로 X-2들의 공격을 받으면 거의 죽었다고 봐도 무방. 따라서 X-2들을 먼저 물리쳐 두어야 나중에 조금이라도 쉽게 싸울 수 있다. X-2들을 빨리 물리치기 위해서 전체를 대상으로 하는 전격 마법을 준비해 두자. 칸도리는 방어할 때를 제외하고는 그렇게 방어력이 센 편은 아니니 강력한 합체마법이라도 써주면 좋을 것이다.

결국 마야 일행에게 진 칸도리와 치즈루. 칸도리는 여기는 위험하니 어서 빠져나가라고 한다. 난죠는 그에게 함께 나가자고 하지만 칸도리는 총으로 위협하며 억지로 가게 한다.

치즈루: *소년의… 그 말이 듣고 싶었죠…?*

칸도리: *이렇게 되어서 미안하네….*

치즈루: *아니오… '여자'란 것을 알게 되었으니 만족해요….*

마야 일행은 서둘러서 잠수함을 타고 탈출한다.



지상으로 돌아온 일행. 타츠야는 아직도 뭔가를 숨기려고만 하고 있고…. 카츠야는 자신이 타츠야를 위해 몰래 해온 노력이 들통나자 부끄러워한다. 그리고 계속 말을 잇는 파오푸.

파오푸: *아마노아말로 널 만나고 싶다는 일심만으로 문장을 버리고 위험을 감수하면서 여기까지 왔다구…. 물론 그녀를 노렸던 건 그쪽에 있는 어떤 바보였지만 말야.*

우라라: *윽….*

파오푸: *이제 혼자서만 열내는 건 그만두어도 되지 않을까…?*

타츠야: *난… 당신의 동생이 아냐….*

카츠야: *무슨 의미냐!? 넌 내 동생이야!! 무슨 일이 있던지 간에도 말이다!!*

우라라: *자, 진정해 스오우.*

타츠야: *말하면… 도와주겠어…?*

마야는 괴로운 표정을 짓고…. 타츠야는 아라야 신사로 가겠다고 하며 일행에게 따라오라고 한다.

아라야 신사~ 이와토 산

타츠야의 말대로 아라야 신사에 가보자.

카츠야: *여기가 도대체 뭐라는 거냐…?*

타츠야: *….*

그 때 갑자기 마야가 주저앉는다. 우라라는 마야를 걱정하고…. 또 다시 어떠한 장면을 떠올리는 마야.

세일러복의 소녀: *타츠야! 타츠야!! 타츠야, 들려!? 부탁해… 대답해 줘! 타츠야!!*

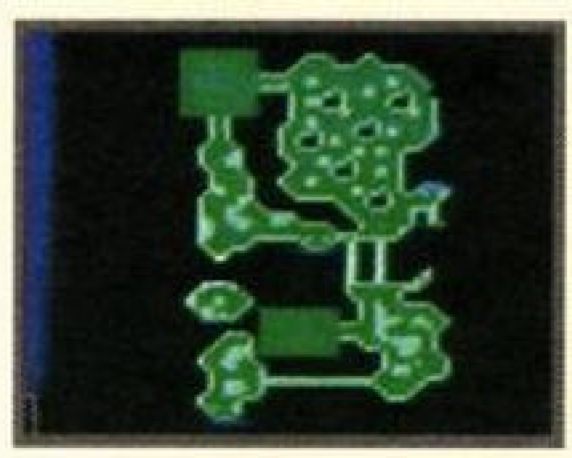
미친 것 같은 소녀: *…히, …이히…히히! 히히히히히!!*

세일러복의 소녀: *타츠야… 도망쳐! 도망치라고!!*

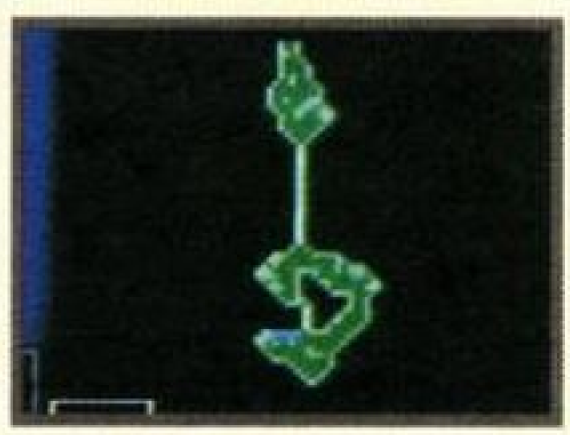
의외의 기억에 마야는 놀란다. 타츠야는 마야의 안에도 '저쪽 편'의 기억이 있음을 확인한다. 마야는 일행에게 아까 보았던 장면을 설명해준다. 카츠야는 이곳에서 방화가 일어난 적은 없다고 하지만 타츠야는 이쪽 세계에서만 그런 것이라고 한다. 그리고 이번에는 이와토 산으로 간다고 한다. 타츠야를 따라서 이와토 산으로 향하자. 이와토 산 동굴입구로 들어가면 타츠야가 일행에게 조언을 해준다.

타츠야: *여기는 사람의 무의식에서 잠자고 있는 기억을 비추는 장소다…. 알리고 싶지 않은 과거를 듣고 싶다면 따라와라….*









이제 동굴 안을 탐색해보자. 이 안의 적들은 물리공격보다는 주로 마법공격을 해 오니 참고해두자. 지하 1층에서 길을 따라 남쪽으로 가다보면 거울의 샘이란 곳으로 갈 수 있다.

예리: *미키, 브라운이랑 미크들은 아직 안 왔어?*

미키: *응, 아직 사에코 선생님이랑 같이 있어. 유카가 울음을 터트려서 곤란한 것 같아.*

난조: *난 괜찮아. 오늘로 마지막이니까…. 시간은 얼마든지 있어도 부족하겠지….*

예리: *많은 추억이 담겨있는 학교잖아….*

미키: *하지만 영국유학이라니…. 너무 멀어….*

난조: *그래, 이제 만날 수는 없겠지. 하지만… 우리들 사이의 거리는 어디로 가든 변하지 않을 거야….*

피어스를 단 소년: *…그렇군.*

마츠오카: *모시러 왔습니다.*

미키: *그럼 모두 함께 약속하자! 모두가 꿈을 이루고 난 후에 다시 모이기로 말야!*

난조: *훗… 좋은 제안인데…. 난 반드시 일본 제일의 남자가 되겠어. 너도 나에게 뒤지지 않는 꿈을 이루기 바래. 약속이야.*

피어스를 단 소년: *그래… 약속할게.*



▲예리 루트에서 등장했던 소년

난조: *그래… 약속했었지…. 지금까지의 난 일본 제일의 의미도 모른 채 번민하고 있었는지도 몰라…. 내가 이제부터 갈 길은 깨끗하기만 해서는 안돼. 이론으로는 알고 있다고 해도 감정인가…. 당신들과 지냈던 시간이 그걸 용서하지 못했던 거야…. 그러니까 무의식적으로 도망치고 싶다고 생각한 걸지도 몰라…. 난조 케이라고 하는 자신에게서…. 하지만 지금은 달라. 항상 바르다고 생각하는 것만을 믿고 나갈 거야. 난조 케이인 채로….*

타츠야는 이 것이 샘의 힘이라며 돌아가고 싶으면 지금이라도 가라고 한다. 대화가 끝났으면 타츠야가 나갔던 곳을 통해서 다시 동굴 안을 탐색하자. 참고로 거울의 샘에서 나온 후 동쪽의 벽에 있는 나무 널빤지 같은 것을 조사하면 숨겨진 방으로 들어갈 수 있고 귀중한 아이템을 얻게되니 꼭 들어가보자. 길을 따라 계속 가다보면 또다른 거울의 샘에 도착하게 된다.

에이키치: *이 바보녀석! 도대체 이 학교는 뭐야! 왜 내가 이런 꼴이 되야 하는 거지!?*
리사: *세븐스에 가는 건데도 그런 문장 따위를 붙이고 다니니까 그런 거야!*
에이키치: *뭐라고!? 처음부터 말하자면 네가 조커 따위를 불러냈기 때문에 이렇게 되어버린 거잖아! 책임감을 가지고 어떻게 좀 해봐!!*
리사: *윽! 하지만 어쩔 수 없었다구! 저렇게 될 거라곤 생각지도 못했으니까! 뭐야! 남의 팬티를 벗기고 기뻐하는 변태 색골 팬티 번장이 훌륭한 척이나 해대고 말야!! 이 팬티 번장! 팬티 번장! 팬티 번장! 팬티 번장!*
에이키치: *네 녀석이야말로 외국인인 주제에 조잘조잘 일본어로 떠들기나 하고! 게다가 영문모를 이상한 말까지 사용하잖아! 넌 도대체 어떻게 되먹은 녀석이야!? 좋아, 내가 알기 쉽게 이름을 바꿔주지! 넌 오늘부터 「긴코」다! 긴코! 긴코! 긴코! 긴코!*
긴코: *넘 싫어! 싫어싫어싫어! 그렇게 추한 별명 붙이지마!*

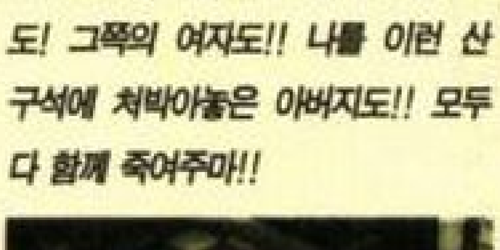
그후 마야와 유키노가 들어온다.

타츠야의 목소리: *자신이 원하는 것을 이루어준다는 소문이 퍼져있던 조커 저주를 한 우리들은…. 그 조커에게서 복수를 선언받고 타겟이 되는 꼴이 되었지. 그리고 조커와 연관되어 있었다고 하는 교장을 찾고 있을 때에…. 취재중이었던 마야 누나가 우리들 앞에 나타났지…. 우리들은 함께 조커를 쫓기로 했어….*
카츠야: *무슨 말을 하는 거야…? 아마노가 학교를 방문한 건 '사람을 죽인다' 라는 조커 저주를 취재하기 위해서였어. 그리고 교장실에서는 교장의 살해사건이 일어났다고….*
타츠야: *아직 모르겠다는 건가…? 지금 보고 있던 건 '저쪽 편'…. 이 세계와는 다른 세계의 기억이야…!*
카츠야: *다른 세계…라니!?*
타츠야: *나는 그 세계에서 왔지…. 그러니까 당신이 알고 있는 타츠야가 아냐…! 난 '이쪽 편' 에서의 내 몸을 빌리고 있는 것뿐이지…. 그 속은 '저쪽 편' 의 나라고…!*

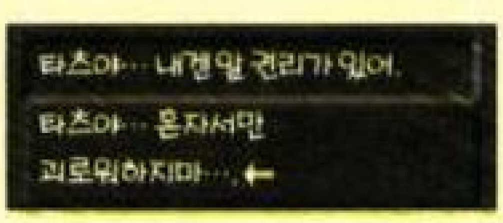
샘에서 나와서 이번에는 바로 남쪽을 조사해보면 아까 전과 같은 숨겨진 방을 발견할 수 있다. 또한 그 곳에서 서쪽으로 얼마 안 떨어진 곳에도 숨겨진 방이 있다. 그 방도 조사한 후 서쪽의 길을 따라가면 지하 2층으로 이어진 통로가 있다.

지하 2층에서는 도중에 길게 이어져 있는 굴을 지나게 된다. 굴을 빠져 나온 후 북쪽으로 올라가다 보면 트릿슈의 샘도 있으므로 필요한 사람은 회복을 꼭 해놓자. 그리고 다시 굴을 지나서 서쪽으로 가면 바닥에 떨어지는 구멍이 많으므로 그 전에 꼭 세이브를 해두자. 구멍으로 떨어진 곳에는 바닥에 함정만 많을 뿐이니 만약 떨어졌다면 동쪽의 계단을 통하여 서둘러 지하 2층으로 돌아가자. 구멍이 있는 지역에서 북서쪽 방면으로 향하면 곧 거울의 샘에 도착하게 된다.

스도우 타츠야: *하하하하!! 아퍼… 아프다구!! 이 빌어먹을 꼬마… 또… 괘씸한 짓을 했군!! 네 녀석도! 너도! 그쪽의 여자도!! 나를 이런 산구석에 처박아놓은 아버지도!! 모두 다 함께 죽여주마!!*


▲이 녀석은 여전하다

타츠야의 목소리: *우리들에게 원한을 품은 조커는 '가면당' 이라고 하는 비밀결사의 두령이었어…. 스도우 타츠야는 그 간부였었지…. 가면당은 사람들로부터 '이데얼에너지' 라고도 하는, 꿈을 꾸는 마음을 모았지. 그래서 인류의 진화와 멸망을 설명했던 '마이아의 탁선' 이라고 하는 예언의 성취를 계획하고 있었어…. 우리들은 스도우와 키치에이…사사키 긴지 등을 포함한 가면당의 간부와의 전투로 그걸 알았다….*
파오푸: *그렇다면…. 아마노의 데자뷰는 전부 다른 세계에서의 기억이었단 말인가…?*
카츠야: *아마노와 스도우 타츠야도 너와 같은 세계에서 왔다는 거냐!?*
타츠야: *그건…정확한 표현이 아냐…. 스도우는 '순수' 한 '이쪽 편' 의 사람이었지…. '녀석' 이 '저쪽 편' 의 존재를 알아낸 후에 멋대로 이용한 것 뿐이야….*
우라라: *그럼 어떻게 되는 거지!? 마야는 그 세계에서 온 게 아니잖아? 왜 마야에게만 '저쪽 편' 이라는 것의 기억이 있는 거지? 우리들에게는 없잖아!?*
타츠야: *여러가지 이유가 많아…. 역시 이 이상은 알려고 하지 않는 편이 좋아….*
카츠야: *멍청한 녀석…! 이대로 물러나게 하겠다는 거냐!*
타츠야: *돌이킬 수 없게 될지도 모른단 말야!*



타츠야: …

이제까지는 알지 못했던 사실들에 대해 서서히 알아가는 마야 일행. 샘에서 나와서 남쪽으로 쭉 내려가면 숨겨진 방이 있으니 아이템을 얻고 다시 길을 따라서 가자. 그럼 지하 3층으로 내려갈 수 있다. 내려온 곳 바로 동쪽에는 숨겨진 방이 있으니 참고. 그 반대쪽으로 가면 거울의 샘이 있다.

쥰: *난…. 계속… 악몽을 꾸고 있던 걸까….*
긴코: *다행이야…. 정말로…. 다행이야….*
에이키치: *빌어먹을 녀석…. 걱정이나 끼치구 말야….*
쥰: *타츠야…. 계속… 가지고 있었던 거야…?*
타츠야: *물론이지….*
쥰: *움직이고 있어…. 그날부터… 멈췄을 터인데…. 아아… 약속해 놓고선…. 계속…계속 함께 누나를 지키자고…. 난…난…!*
마야: …
쥰: *네모피라 꽃…. 미안해… 누나…. 미안해… 타츠야…. 나는… 난…. 우와아아아아아…!!*
타츠야: *아니…!? 페르소나가… 떨고 있어…!?*
???: *못 봐주겠군. 가면당의 두령이 적의 동정이나 받고 있다니 말야.*

타츠야의 목소리: *조커는…. 거짓된 기억에 조종당하고 있던 우리들의 친구… 바로 쥰이었지…. 아니… 쥰 뿐만이 아냐…. 에이키치… 리사… 마야 누나… 그리고 나…. 우리들 모두…. 10년 전에 스도우가 일으킨 방화사건에 의해서 뿔뿔이 흩어질 수 밖에 없었던, 가면당 놀이의 동료였었지…. 마야 누나는 우리들에게 꿈을 꾼다는 것의 소중함을 가르쳐 주었어…. 언제나 5명은 함께 지낼 거라고…. 모두 그렇게 생각했지…. 하지만 마야 누나가 집안의 사정 때문에 마을을 떠나게 되었어…. 참지 못했던 우리들은 마야 누나를 신사에 가둬 놓았지…. 그런데 바로 그곳에 스도우가 불을 질렀던 거야…. 마야 누나가 죽었다고 생각한 우리들은 두려움을 느낀 탓에 각자 무의식의 바다 속에 기억을 묻어 두고… 뿔뿔이 흩어지기로 했지…. 그리고… 그걸 부인하고 계속 기억하고 있었던 쥰은 조커가 되었다. '녀석' 에게 조종당한 쥰은 진화라고 하는 이상과 맞바꾸어 세계를 파멸시키려 했지….*
우라라: *비슷해…. 이 얘기, 신세숙과 싸우고 있는 우리들의 상황과 비슷하지 않아…?*
카츠야: *쥰을 조종했다고 하는 '녀석' 은 누구지…?*
타츠야: *겉모습은 쥰의 아버지였지만 속은 전혀 달라…. 다가오는 혼돈… 날라트호테프…. 녀석은 필레몬과 대립적인 존재이지…. 우리들 인간의 마음속에 숨어들어 운명을 조롱하는 거대한 그림자…. 녀석의 목적은 '저*

쪽 편'에서 일어났던 일은 똑같이 '이쪽 편'에서도 일으키려 하는 것이지…; 신세숙은 그 꼭두각시에 불과해…;
파오푸: 너희들의 세계와 똑같은 일을 일으키려 하다니…; 무슨 속셈이지…?
타츠야: …; 그건 곧 알게 돼…;

뜻밖의 사실에 놀라움을 금하지 못하는 일행. 샘에서 나와 길을 따라가면 내려가는 통로가 있다. 지하 4층에서는 별다른 문제없이 계속 북쪽으로 길을 따라 가면 거울의 샘에 도달한다.

필레몬: 아버지를 연기하더니 정이 생겼나보지? 다가오는 혼돈… 날라트호테프여, 이것으로 내가 말했던 것들을 이해할 수 있을 것이다.
날라트호테프: 훗…; 확실히 이 녀석들이라면 우리들에게 있어서도 좋은 관찰대상이 될 지도 모르지…;
긴코: 무슨 말이야… 필레몬!?
필레몬: 우리들은 사람들에게 있어서 그 마음의 근원…; 보편적 무의식의 화신이며 표리일체한 존재다…; 우리들은 계속 여기서 인간들의 삶을 보아 왔지…; 난 강한 마음을 가진 자를 인도하고, 서서히 다가오는 혼돈은 약한 자를 나락으로 끌고가기 위해서다. 이 모든 것은, 모순을 안고 있는 인간의 마음이 완전한 존재로서 진화할 수 있는 지의 여부를 알아내기 위해서이기도 하지. 자네들은 그 가능성을 보여줬다. 자네들 같은 사람이 늘어난다면 언젠가 사람은 자신의 존재 의의를 알게 되고 완전한 존재가 될 테지.
타츠야: 전부…; 전부… 당신들이 꾸민 일이라는 거야!?
날라트호테프: '당신'이라고 확실히 가리켜 줬으면 좋겠군. 이 녀석은 단지 지켜보기만 할뿐이니까. 하지만… 난 달라.



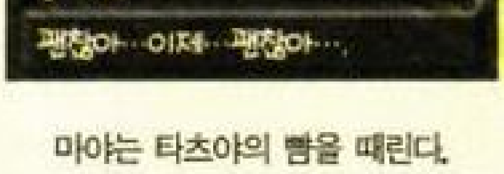
갑자기 마야가 창에 찔리고 만다.

마야: …?
타츠야: 마야 누나!!
에이키치: 젠장!! 긴코!! 빨리 마법으로 어떻게든 해봐!!
긴코: 이미 하고 있다고!! 하지만… 하지만… 피가 멈추지 않는 걸 어떡해!! 어째서… 어째서 마법이 안 듣지!? 필레몬!?
필레몬: 날라트호테프여…; 넌 이것 때문에 성창(聖槍)의 전설을…;
나랄트 호테프: 일찍이 그 창에 찔렸던 예수의 유체에서는 피가 멈추지 않고 계속 흘러나왔다고 하지. 너희들 인간이 2천년 동안이나 입에 담아왔던 전설… '소문'이다. 그 여자가 치명상이라면 틀림없이 효과가 있다는 말이 되겠지?
마야: …; …;
타츠야: 어서 잊어버려… 라고…? 말도 안 되는 소리하지마…!! 결코 잊을 순 없어…!!
마야: …;
타츠야: 그래… 이루고 말고…; 마야 누나가 가르쳐 줬지…; 자신의 꿈 정도는 이루어 낼게… 그러니까…; 큭…!…; 아아아아아아아악!!!
날라트호테프: 크크… 누구라도 꿈을 이룰 수 있는 권리가 있다는 건가…; 마지막까지 환상에 젖어서 자신과 같은 이름의 여자를 바쳤다. 이게 이 여자의 꿈이야! 이어서 너희들 인간이 바라고 있던 멸망의 꿈을 이루어 주지!!



▲너무 심하게 웃는 거 아닌가…

타츠야: 기억이 난 건가…;
마야: …;
카츠야: 그 후… 어떻게 됐지…?
타츠야: '오카무라 마야'라는 여자와 같은 이름을 가진 마야 누나가 죽어서…; 멸망의 예언은 성취되었어…; 우리들의 세계는… 하늘에 떠있던 스마루 시를 남기고 멸망했지…; 녀석과 싸웠던 보편적 무의식의 세계에서는 강한 상념이 현실로 되지…; 우리들은… 10년 전에 있었던 만남을 리셋함으로서 그때까지의 사실과 기억을 담보로 그곳에서 다른 가능성 세계를 만들었어…;
파오푸: 그것이… 이 세계라는 말이군…;
타츠야: 마야 누나는 자기에 대해서 잊으라고 했지…; 모든 것을 받아들여 앞으로 나아가라고…; 하지만… 우리들은 견딜 수 없었어…; 그래서 기억과 맞바꾸어 이 세계를 만들고 도망친 거야…; 절대로 잊을 수 없다는… 희박한 기대와 함께…;
우라라: …;
타츠야: 쓸데없는 것이었지…; 그런 기대가 이루어 질 턱이 없어…; '이쪽 편'의 자신과 싱크로된 동료들은 '저쪽 편'의 일은 물론 서로에 대해서도 잊고 있지…; 이미 그런 건데… 난…;
파오푸: 그래서 아마노와 준을 비롯한 사람들은 '저쪽 편'에 대해서 기억을 하지 못하는 거군…;
난조: 순수한 '이쪽 편'의 사람인 우리들에게 '저쪽 편'의 기억이 없는 건 당연하겠지…;
타츠야: 하지만 그것도 변하려고 하는 중이야…; '녀석'은 내가 특이점이라고 했어…; 이 세계는 우리들 5명의 기억이 리셋이라는 법칙에 의해 성립되어 있지…; 우리들 전원이 기억을 되찾는다면 두 세계를 잇고 있는 경계의 왜곡이 커져서 이 세계 자체가 사라져 버린다…; 이 이상 마야 누나가 관련되어지는 걸 원치 않아…; 알겠지…; 물러나 있어 줘…;
파오푸: 무슨 말이었을까… 세리자와…?
우라라: …아이를 속이는 건 어른의 특권이라는 말 아니었어?
카츠야: 아니…; 아이들의 부주의에 대한 책임을 지는 것이 어른의 역할이라는 말이야…;
타츠야: …; 속였군…;



마야는 타츠야의 뺨을 때린다.



타츠야: 나, 난…!

한 대 더 맞는 타츠야.

타츠야: 미안…; 알았으니까… 화내지마…;

이 모습을 본 난죠는 자신이 물러날 때가 되었다고 말한다. 이제 난죠는 파티에서 빠지고 대신 타츠야가 동료로 들어오게 된다. 그 전에 페르소나가 꽉 찼다면 몇 개를 빼서 빈 공간을 만들어야 한다. 일행은 트리프네란 곳으로 향한 타츠조우를 어떻게 찾아야 할 지 고민한다. 하지만 타츠야의 말에 의하면 트리프네는 소문으로 만들어진 곳이라며 사람들에게서 소문을 들으면 알아낼 수 있을 것이라고 한다.

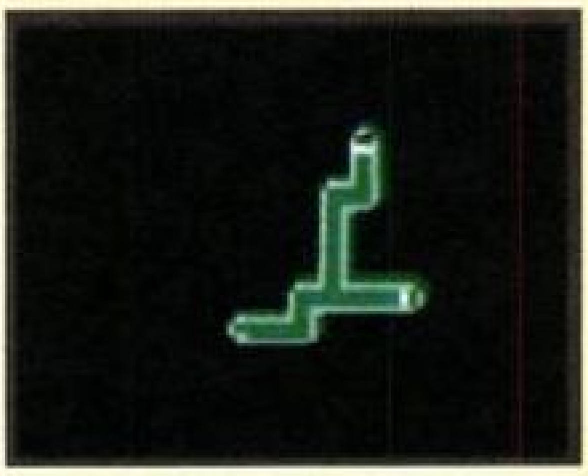
거리의 사람들의 이야기를 들으면 지하철 공사현장에서 어떤 유적이 발견되었다는 사실을 알 수 있다. 그럼 나리우미 구역의 지하철 공사현장으로 향하자. 그전에 무기나 방어구 등의 정비를 확실히 갖춰놓자.

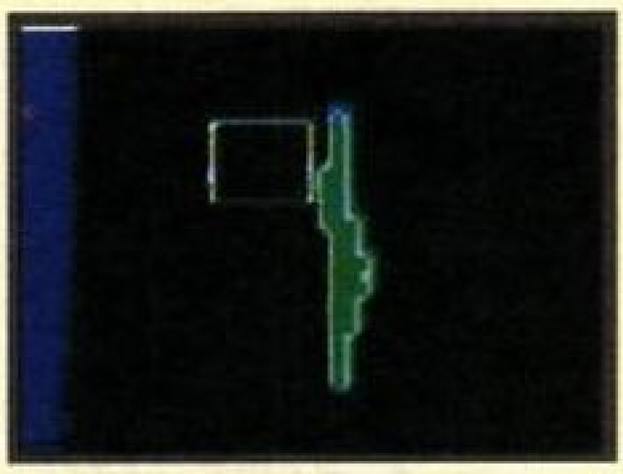
지하철 공사현장

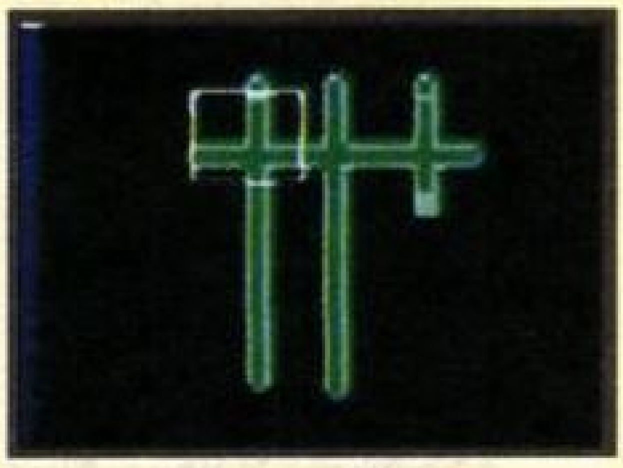
공사현장에 있었던 지하철 안에는 식료품 등을 나른 흔적이 있었다. 한편 의외로 마야가 지하철의 운전을 맡는다. 유적으로 향하는 도중에 우라라가 타츠야에게 질문을 꺼낸다.

우라라: 저기, 타츠야…; 신경이 쓰여서 물어보는 건데…; 어째서 너만 '저쪽 편'에서의 일을 기억하고 있는 거니?
타츠야: …;
파오푸: 말하고 싶지 않은 거라면 안 말해도 돼…; 그것보다…; '저쪽 편'에서 우리들은 어떠했지? 당연히 존재하고 있었겠지?
타츠야: 형은 변함없이 똑같아…; 우라라씨는 사기범에게 속았고…; 당신

은 인터넷에서 소문을 모으고 있었다는 것 정도 밖에는 모르겠어….
파오후: '저쪽 편'에서도 마찬가지였나….
타츠야: …. 어른의 생활이란…괴로운 건가…?
파오후: 응?
타츠야: 아니… 아무 것도 아냐…. 그냥 잊어 줘….
파오후: 그러는 넌 어떻지…?
타츠야: ….
파오후: 마찬가지야…. 결코 좋은 일이 아니지. 아픔이… 늘어만 갈 뿐이지….

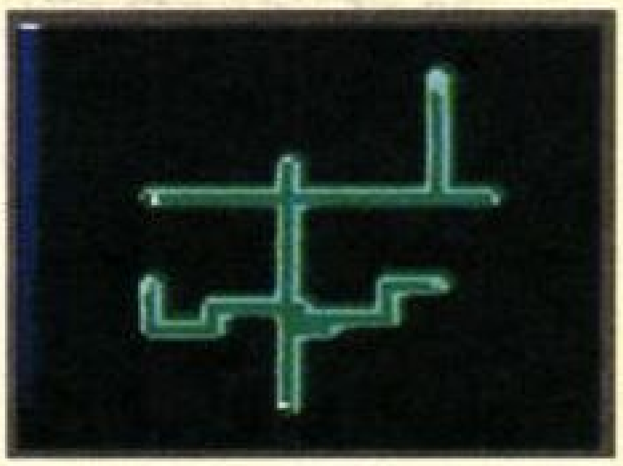












파오후의 말을 들은 다른 사람들은 침묵할 수밖에 없었다. 곧 지하철 공사현장에 다다르게 된다. 그리고 파오후는 타츠야한테는 남은 시간이 많으니까 좀 더 여유를 갖고 살아가라는 충고를 해준다.

이제 공사현장을 지나서 유적까지 가야한다. 그전에 여기서 지하철을 타고 다시 마을로 돌아갈 수 있으니 참고해두자. 공사현장에 들어가서 한 구역을 지난 다음에 동쪽 벽면에서 스위치를 발견할 수 있다. 이 스위치를 누르면 가동 다리가 열렸다고 찍힌다. 다리를 지나면 길이 네 갈래로 갈라지는 곳이 나온다. 여기서 각각 서쪽과 동쪽 끝에는 밑으로 내려가는 곳이 있다(동쪽은 아이템).

서쪽으로 내려간 장소에서는 북쪽에 리프트가 있으니 타고 내려가자. 그리고 북쪽으로 계속 가다가 두 번째 사거리에서 서쪽으로 가면 리프트가 있다. 그리고 그 다음에는 북쪽에 있는 리프트를 지나서 오면 길이 동서로 길게 이루어진 곳이 있다. 북쪽으로 통하는 모든 통로 중에서 약간 서쪽에 있는 것만이 진짜 길이니 동쪽으로 갔다가 헛고생하는 일이 없도록. 그 리프트를 지나면 드디어 트리프네의 앞에 도착하게 된다.

아메노 트리프네

아메노 트리프네 제어실 안에서는 타츠조우의 연설이 진행중이었다. 그때 스가와라가 침입자가 있다는 낌새를 느낀다.

타츠조우: 스가와라군….
스가와라 육장: 예….
타츠조우: 트리프네는 자네에게 맡기겠네. 우리들은 어전과 함께 우테나에 올라가겠네. 푸치 데바를 준비해주게….
스가와라 육장: 예… 지금 곧 준비해 두죠.
타츠조우: 그렇군… 자네는 악성병에 시달리고 있었지…. 어전은 자네의 노력에 대해 크게 기뻐하실 걸세. 필시 불노불사의 바램도 이루어주실게 틀림없을 걸세.
스가와라 육장: 오오…! 그거야말로 일해왔던 보람이 있군요!
타츠조우: 다소 신체적으로는 변화가 있을지도 모르지만….
스가와라 육장: 예…?

마야 일행은 유적의 입구로 접근한다.

파오후: 정말 놀랍군…. 이렇게 거대하다니….
타츠야: 마을을 태우고 날아갈 정도니까….
우라라: 이건 신이나 우주인들의 배라는 소문이잖아…? 뭔가 굉장한 함정이라도 있으면….
타츠야: '저쪽 편'에서 시발바라고 불렸던 이 배에서는 나쁜 생각이 현실로 되지…. 불필요한 생각은 안 하는 게 좋아.
카츠야: 어떻게 그런 일이….
타츠야: 사람들의 공포… 불안… 기대…. 그것이 소문의 형상을 빌려서 만들어낸 이 배는 무의식의 세계의 현신이야…. 필레몬은 무의식의 세계에서는 생각이 현실로 된다고 말했지…. 아마 그런 이유 때문일 거야….
우라라: 그럼 즐거운 일을 생각하면 되겠네. 너무 쉽잖아?
타츠야: 아니… 여기는 녀석의 마음대로 되는 곳…. 아무 것도 생각하지 마….

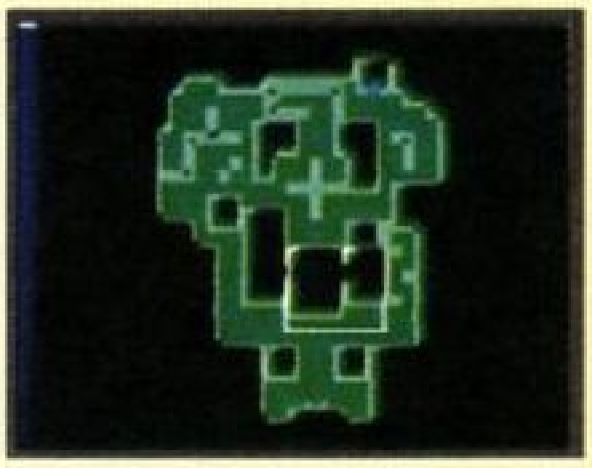
갑자기 위기에 처한 마야 일행.

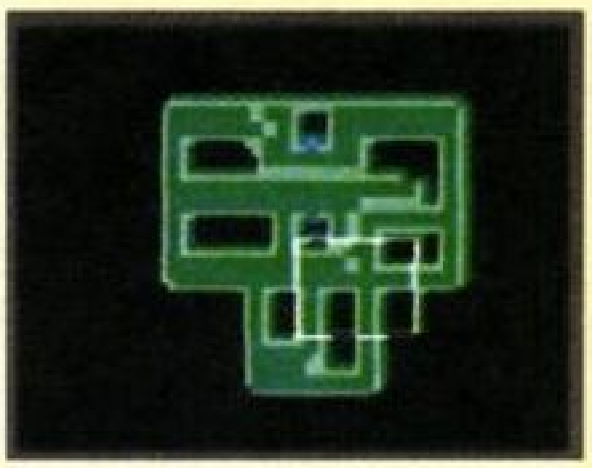


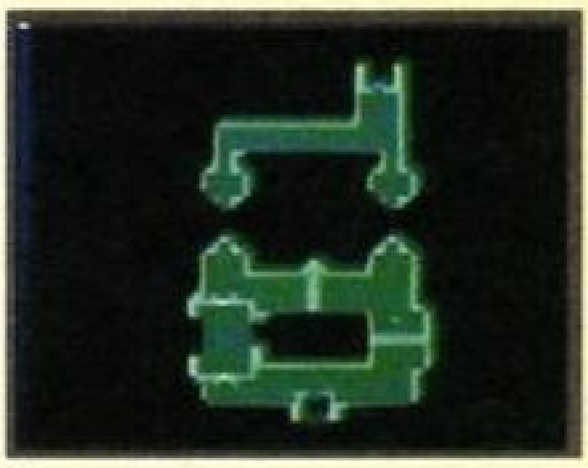
▲마야를 눈여겨보도록

카츠야: 아, 안돼…! 문이 열리지 않아!?
파오후: 앗뜨거! 어찌된 거야!? 세리자와! 너 무슨 이상한 생각을 했구나!!
우라라: 앗뜨거! 나, 난 아냐!!
타츠야: …미안해. 공연히 알고 있던 것이다 보니까… 그만….
파오후, 우라라: 무, 뭐라고!?
카츠야: 생각해 버린 일을 가지고 말해봤자 아무 소용없어! '저쪽 편'에서는 어떻게 했지, 타츠야!?
타츠야: …달렸어.
파오후, 카츠야, 우라라: 뭐어!?
타츠야: '마음과 생각을 자제하면 오븐 속이라도 시원하다!'… 라고 마야 누나가 말했거든.

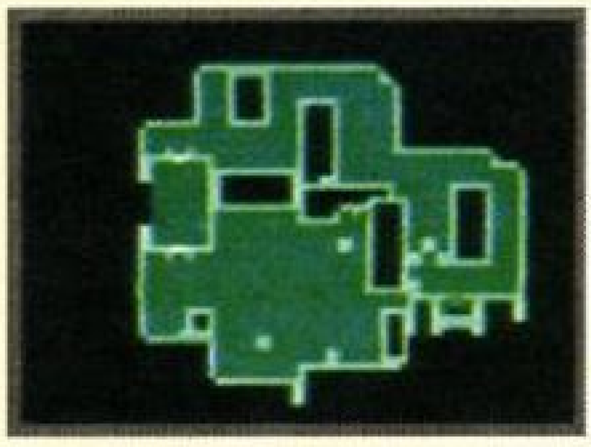
할 수 없이 울며 겨자 먹기로 달리게 되는 일행. 파오후는 자신과 어울리는 상황이 아니라며 투덜대지만 결국 달려서 출구에 도착한다.

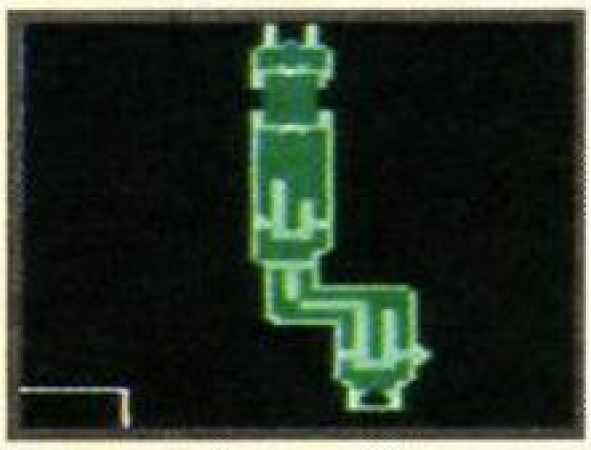


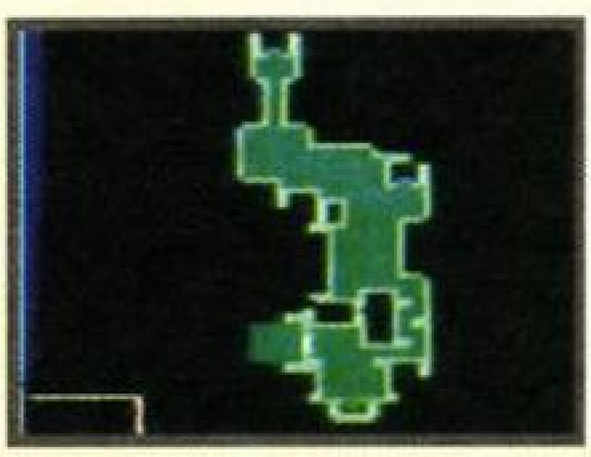


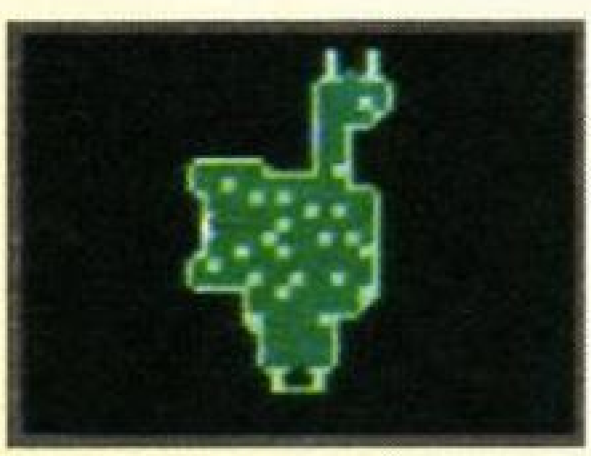












간신히 아메노 트리프네의 지하 1층에 다다른다. 이 곳은 주변의 이상한 구조물들로 인해서 길을 알아보기가 약간 까다로우므로 지도를 잘 이용하자. 우선 북동쪽에 리프트가 있으며 그것을 타면 지하 2층으로 간다. 바닥에 함정이 있는데 이 함정들은 일행이 접근하는 방향에 따라 일정하게 자동으로 나타나게 되어있다. 지하 2층에서는 동쪽으로 약간 돌아서 북쪽으로 가야 다음 리프트가 있는 곳에 도착할 수 있다.

지하 3층에서는 어떤 빛나는 장치를 보게 되는데 그 위로 올라서면 건너편으로 워프되어 진다. 남서쪽에는 '조매(嘲罵)의 방'이란 곳이 있다.

카츠야: *이건… 천주군 녀석들인가. 함정에 걸린 것 같지만….*

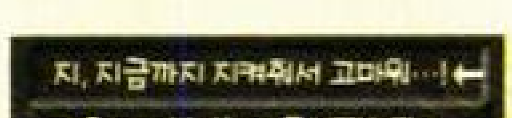
우라라: *이것도 그 날… 뭔가 하는 녀석이 한 짓이지? 이상하잖아? 어째서 부하들까지 죽이는 거지…?*

타츠야: *신세숙 녀석들도 트리프네의 비밀은 알지 못했다는 증거지…. '녀석'에게 있어서 모든 인간은 꼭두각시에 지나지 않아…. 분명히 놈들은 '녀석'의 존재사실조차 모르는 거야….*

처참한 광경을 목격한 후에 파오푸가 서있는 곳 옆에 있는 문을 통해 나가자. 리프트를 그냥 지나치고 진행하면 아이템 상자가 있지만 길을 돌아가야 한다는 것을 참고하자.

지하 4층에서는 길을 가로막고 있는 빛의 막이 사라지거나 나타나는데 길이 열린 틈을 타서 북쪽으로 가면 다시 워프 장치를 볼 수 있다. 워프하면 지하 5층의 한복판에 놓이게 되는데 그 자리에서 북서쪽으로 가다보면 '규탄(糾彈)의 방'이란 곳으로 갈 수 있다.

우라라는 갑자기 주저앉더니 조금만 쉬어가자고 한다. 파오푸는 따라오지 않으면 버리고 가겠다고 하고…. 그러나 곧 모두들 휴식할 장소가 필요하다는 걸 느끼게 된다. 그 때 타츠야가 벨벳 룸과 샘이 여기에 있다고 말한다. 하지만 해로운 것이라면 몰라도 왜 일행에게 이로운 것까지 생각대로 나타나게 되는 걸까? 타츠야는 녀석이 놓고 있는 거라고 하는데…. 어쨌든 이로운 것이라면 맘껏 이용해 주자는 파오푸의 말에 따르기로 한다. 남겨진 마야와 타츠야는 구석에 같이 앉는다. 한동안 서로 말이 없는 두 사람. 그 때 갑자기 타츠야가 일어난다.



타츠야: *이것이…벌의 무거움인가…. 신경…써주지 않아도 괜찮아….*

이때 등장하는 이상한 녀석들.

타츠야: *아…니…!?*

메탈 리사: *어째서…. 어째서 청양(타츠야를 가리킴)만 마야의 곁에 있는 거야!?*

메탈 에이키치: *너무하잖아… 타츠야…. 우리들은 어찌되든 상관없다는 거야!?*

타츠야: *물러나 있어…! 이건… 나의 마음이 불러낸 환상이야…!! 큭…!*

메탈 준: *타츠야…. 함께 마야 누나를 지켜내자고 약속했던 건… 거짓말이었니…?*

타츠야: *….*

메탈 준: *괜찮아…. 이제 더 이상 혼자서 괴로워하지 않아도 돼….*

메탈들과 함께 사라져버리는 타츠야. 뒤늦게 나온 일행은 마야에게 자초지종을 듣고 서둘러서 타츠야를 찾기로 한다. 이제 건너편의 문을 통하여 이곳을 나서자. 타츠야가 없어졌으므로 앞으로 전투에 약간 고생해야 할 것이다. 동쪽으로 이어진 통로를 따라가다 보면 곧 엘리베이터 앞에 다다르게 된다. 이 엘리베이터로는 지하 5층에서 지하 8층까지 다닐 수 있게 되어있다. 그럼 우선 지하 6층부터 차례로 조사해보자.

지하 6층에서는 워프 존을 이용해서 북쪽으로 갈 수 있는데 도중에 카츠야가 타츠야의 기운을 느낀다. 그리고 곧 '가책의 방'을 발견할 수 있다.

메탈 에이키치: *'여러가지 일이 있었지만 다시 만나서 기뻐어…'.*

메탈 리사: *'청양…. 날 잊지 말아줘…'.*

메탈 준: *'난 잊지 않을 거야…. 저지른 죄도, 너도, 모두들도…'. 타츠야… 잊지는 않았겠지?*

타츠야: *잊지… 않았어….*

메탈 리사: *하지만… 굉장히 중요한 약속을 깨트려 버렸잖아…?*

메탈 에이키치: *그래서… 괴로워하고 있는 거지…?*

타츠야: *미안해….*

메탈 준: *타츠야… 이제 괴로워하지 않아도 돼…. 곧 편해질 거야….*

타츠야: *준… 벌은… 받겠어…. 하지만… 지금은 안 돼….*

카츠야: *타츠야!!*

파오푸: *칫… 물리공격은 안 통하는군!*

타츠야: *…!*

메탈 준: *괜찮아… 이제… 편해질 수 있어….*

타츠야: *벌은 받겠어…. 그러나… 지금은 안 돼…!*



▲정신을 차린 타츠야

보스 메탈 준(LV 57), 메탈 리사(LV 57), 메탈 에이키치(LV 57)



전에서도 보인다시피 이들에게 물리공격은 통하지 않는다. 따라서 오직 마법공격으로만 처리해야 한다. 우선 메탈 준은 [illegible]상태를 추가시키는 강력한 전체 공격마법을 쓴다. 하지만 이것은 그렇게 많이 사용하지는 않으니 그나마 다행. 메탈 준은 스스로 메디라마를 써서 자신들의 HP를 회복시키니 그를 제1공격 목표로 삼자. 메탈 리사는 물리공격력 상승 등의 보조마법을 수시로 사용하며 가끔씩 [illegible] 쓴다. 또한 준과 마찬가지로 잘 쓰지는 않으나 강력한 전체 공격 마법이 있다. 메탈 에이키치는 [illegible]마법이나 그 효과가 추가된 강력한 전체 공격마법을 주된 공격으로 사용하므로 물리공격도 많이 해온다. 일단 이 전투에서는 가급적 물리공격에 약한 페르소나를 사용하지 않는 편이 좋다. 왜냐하면 메탈 리사의 보조마법에 의해 적들의 물리공격력이 상상을 초월하기 때문이다. 하지만 물리공격에 약하더라도 마법공격을 반사시키는 등의 특성이 있는 페르소나는 꽤 도움이 된다. 그리고 [illegible] 수시로 전체 회복마법을 걸어주도록 한다. 전체공격을 받을 경우가 많으므로 언제나 파티 전체의 HP상황을 체크해 두어야 한다(메디라마가 좋다). 참고로 공격마법을 쓸 때는 메탈들의 공격마법을 잘 봐두고 그와 반대되는 상성으로 공격하면 아주 효과가 있다(메탈 에이키치는 [illegible], 메탈 리사는 [illegible]로 공격하면 좋다). 어쨌든 회복마법을 쓰는 메탈 준을 가장 먼저 처리하고 약간 편한 메탈 리사를 마지막에 처리하는 것이 무난하다.

카츠야: *칼 같은 건 자루를 함께 가지고 다니라고 가르쳤을 텐데….*

타츠야: *미안해….*

카츠야: *아무 말 하지마. 동생은 이 정도로 머리를 숙인다던가 하지는 않았으니까….*

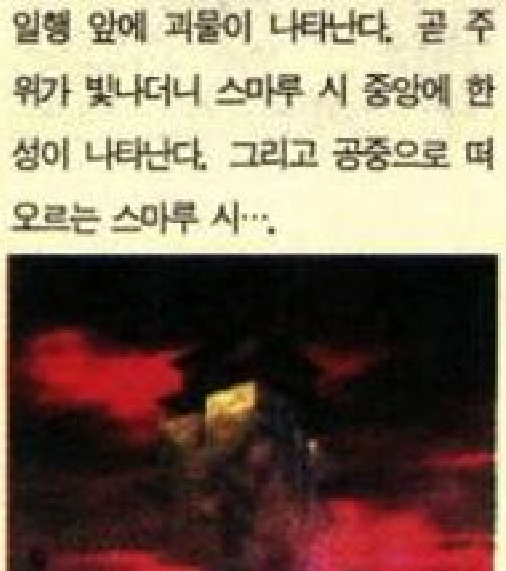
타츠야: *아냐…. 내 속에서 잠자고 있는 '이쪽 편'의 나도 똑같이 느끼고 있는 것 같아….*
카츠야: *그래….*

그 말을 들은 카츠야는 눈물을 참지 못하고…. 들어온 곳의 반대편으로 나가면 리프트가 있으니 그것을 타자. 지하 7층에도 다가가면 나타나는 함정 지형이 있으니 조심하도록. 남쪽으로 내려가는 도중에는 지하 8층으로 내려가는 리프트가 있으며 더 진행하면 엘리베이터와 '전송의 방'이 있다. 안에는 어떤 장치가 있는데 타츠야의 말에 의하면 이것은 전송장치라고 한다. 그리고 그 장치의 이름이 '푸치 데바'라는 걸 알아낸다. 이 전송 장치에 올라서면 순식간에 아라야 신사까지 돌아갈 수 있다. 아이템의 소모가 심하거나 피해가 크다면 재정비를 위해 마을로 돌아갈 것을 권한다. 마을로 돌아갔어도 아라야 신사에 전송장치가 그대로 남아있으므로 다시 트리프네에 돌아올 수 있다.

지하 8층의 서쪽 부근에는 '트리프네 제어실'이 있다. 안에는 병사들이 죽어있으나 구석에는 아직 죽지 않은 사람이 있었다.

천주군 병사: *도… 도와줘…. 죽고 싶지…않아….*
카츠야: *…괜찮아… 당신은 죽지 않아…. 무슨 일이 있었던 거지…?*
천주군 병사: *…장군이… 괴물로… 모두… 당했다…. 딸에게… 전해줘… 꿈을….*

병사는 곧 숨을 거둔다. 그리고 뒤에서 이상한 소리가 나서 돌아본 일행 앞에 괴물이 나타난다. 곧 주위가 빛나더니 스마루 시 중앙에 한 성이 나타난다. 그리고 공중으로 떠오르는 스마루 시….



마야: *…!!*

우라라: *거짓말이지…?*
카츠야: *이런… 말도 안 되는….*
파오푸: *칫…!!*
타츠야: *큭… 아직 늦지 않았어…!! 스도우는 분명히 저 성에 있어…! 아직 '조롱의 신사(神社)'라는 일이 남아 있을 거야…!! 우리들은 아직 지지 않았어…!!*

보스 스가와라였던 것 (LV 60)



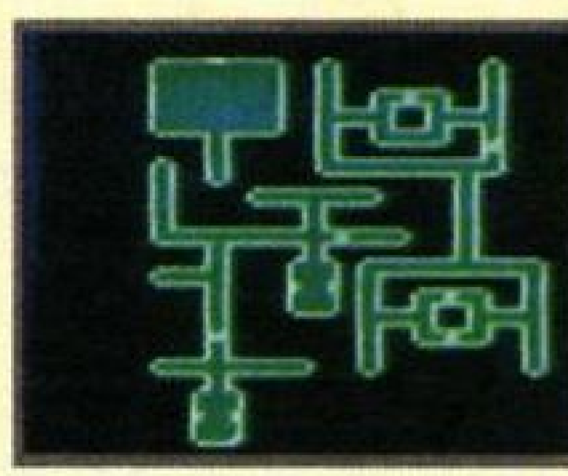
한 마디로 말해서 정말 까다로운 녀석이다. 이 녀석은 매 턴마다 HP를 최대 775까지 회복한다. 따라서 상당한 데미지를 주지 못한다면 이 녀석의 턴이 돌아올 때까지 매 턴마다 775이상의 데미지를 입혀야 하는데… 다행히 방어력이 약고 주문이라 지금까지 강력한 페르소나를 획득했다면 그만한 데미지는 가뿐하게 입힐 수 있다. 그러나 역시 더욱 쉽게 이기기 위해서는 막강한 데미지를 입히는 합체마법이 있어야 한다.
이 녀석의 또 다른 까다로운 특징이 있는데 바로 타격계 및 비공계 물리공격의 데미지를 흡수한다는 것이다. 지금 상황에서는 우라라와 마야, 카츠야가 그에 해당되니 그들에게는 물리공격을 시키지 말자. 그런데 스가와라였던 것은 파티 전체를 대상으로 광풍상태로 만드는 공격을 해 오니 일행들이 그 상태에 걸렸다면 속시 치료하도록.
여기서 한 가지 좋은 방법이 있다. 우연히 라면 타츠야가 광풍상태에 걸리면 치료하지 않고 그대로 놔두라는 것. 레벨을 꾸준히 키워왔다면 그 상태의 타츠야는 물리공격만으로 보스에게 500정도의 데미지를 입힐 수 있다. 여기에다가 공격력과 스피드 상승까지 해주면 더할 나위가 없을 정도. 운이 좋아 크리티컬이라도 난다면 1500정도까지 데미지를 입힐 수 있으니 그를 잘 활용하자. 보스의 공격은 그다지 강력하다고는 할 수 없으나 주의해야 할 것이 있다면 주수(呪手) 공격이다. 이 공격은 아군 전체에게 데미지를 입히고 일정의 상태이상까지 추가로 발생되므로 조심해야 한다.

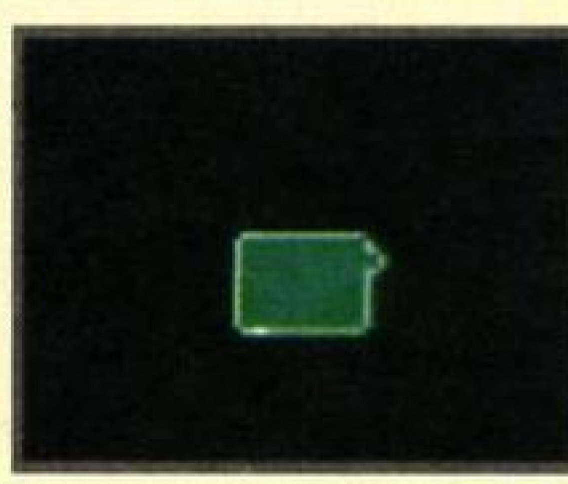
스가와라였던 그 괴물은 마야들의 공격을 받아 낭떠러지로 떨어져 버린다.

카츠야: *불사신인지 뭔 진 모르겠지만…. 나락의 바닥에서 영원히 괴로워해라…. 그곳이 네 녀석의 감옥이다!!*

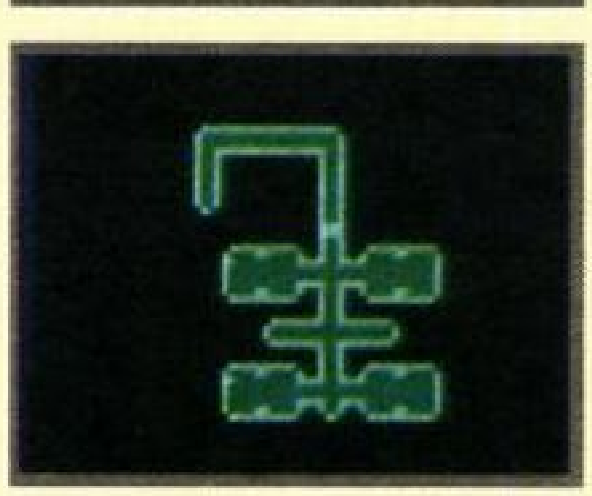
마야 일행은 이 배를 다시 지상에 가라앉게 하는 방법을 찾지만 어쩔 도리가 없다. 이대로라면 지상에서는 용들이 나와서 지구를 멸망시키게 되는데…. 카츠야는 타츠야의 말대로 스도우가 있는 성으로 가서 결판을 짓자고 한다. 아까 전송의 방에 있었던 전송 장치를 이용해서 아라야 신사로 돌아온 일행. 밖으로 나가보면 스마루 성이 보일 것이다. 스마루시 전체 화면으로 나가보면 나리우미 구가 없어진 것을 알 수 있는데…. 모든 준비가 모두 끝났으면 스마루 성으로 향하자.

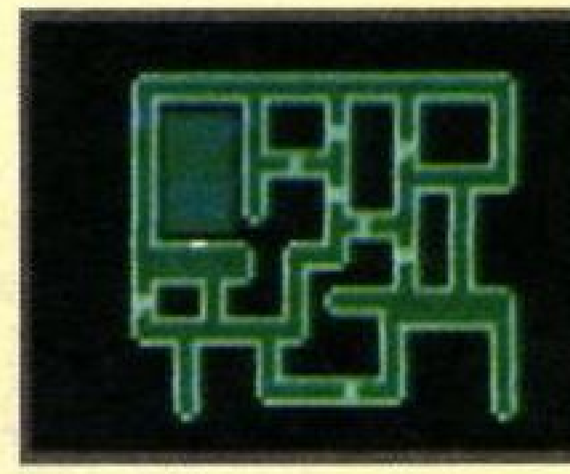
스마루 성

















입구의 앞에 있는 북두 칠성 모양을 이루고 있는 빛나는 기둥들이 워프 존이다. 그리고 동상 사이에서 빛나고 있는 워프 존은 스도우가 있는 곳으로 가는 것이지만 그 전에 알아내야 할 암호가 있다. 그 암호들은 북두 칠성 모양의 워프 존을 이용, 성 내부에 퍼져있는 각각의 석판들에서 알아낼 수 있다. 그럼 북두 칠성의 꼬리 쪽부터 차례대로 탐색해보자.

우선 워프해 온 곳은 스마루성 1층. 도착한 곳에서 서쪽으로 가면 다시 북두 칠성의 방으로 돌아가는 워프존이 있다. 좀 더 진행하다 보면 서쪽과 동쪽으로 각각 성 안과 이어진 워프존이 설치되어 있다. 하지만 어느 쪽을 이용하던지 간에 1층의 북쪽으로 워프되는 것뿐이다. 여기서 남쪽으로 내려가면 또 동서쪽에 워프존이 있는데 서쪽에 있는



워프존을 이용하면 통로에서 '빈랑자의 석판'을 발견할 수 있고 '빈랑(貪狼)'은 'そ'에 대응된다는 것을 알 수 있다. 남은 동쪽의 워프 존을 이용하면 아이템을 얻을 수 있다. 그런 후에는 다시 북두칠성이 있는 방으로 돌아와서 다음 워프 존으로 향하자.

3층에서는 진행하다가 ???라고 찍히는 부분이 있는데 그곳을 조사하면 비밀 통로로 들어갈 수 있으며 올라가는 계단이 있다. 그렇게 올라온 4층에서는 약간만 진행하다 보면 구멍에 빠져서 3층의 다른 곳에 오게 된다. 그리고 곧 '거문성의 석판'을 볼 수 있고 '거문(巨門)'은 'ん'이란 걸 알 수 있다.

4층의 석판은 '녹존성의 석판'인데 시작 부분에서 그리 멀지 않은 남동쪽에 있다. 여기서는 '녹존(祿存)'은 'じ'라는 걸 알 수 있다. 그 외에는 아이템 상자들만이 있을 뿐.

5층(남서쪽)에서는 약간 북쪽으로 올라간 곳에 '더러움 챔버의 방'이 있다. 그 방에서는 사람들에게서 모아진 죄의 사념들이 보관되어져 있다. 그 방의 서쪽의 길을 통해서 계속 진행하면 '무곡성의 석판'을 발견할 수 있다. '무곡(武曲)'은 'お'에 대응된다. 석판을 조사한 후에는 그 북동쪽에 있는 워프존을 통해서 되돌아가자.

이번의 5층(남동쪽)에서는 시작 지점에서 멀지 않은 곳에 '염정성의 석판'이 있다. '염정(廉貞)'은 'う'에 대응되는 것이었다. 석판이 있는 곳에서 조금만 남서쪽으로 가면 계단이 있으며 아이템을 얻을 수 있다(당연히 바닥의 액체는 밟으면 안 된다).

6층의 시작 지점 부근에는 5층으로 내려가는 계단이 있는데 그곳에서 '문곡성의 석판'을 발견할 수 있다. '문곡(文曲)'은 'ょ(작은 글자이다)'에 해당되는 것. 그리고 다시 올라와서 북두칠성의 방으로 워프하면 끝.

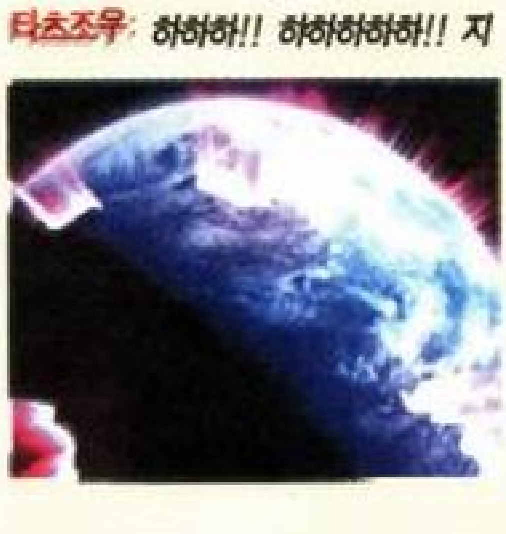
7층에는 북쪽으로 이어진 커다란 통로가 있는데 이 곳에는 떨어지는 구멍이 있으므로 미리 세이브를 해놓고 지나가자. 통로의 끝에는 '파군성의 석판'이 있다. '파군(破軍)'은 'う'에 대응.

북두칠성의 일곱 군데를 다 조사했으면 중앙에 있는 마지막 워프존을 이용하자. 워프해 온 곳은 1층의 북서쪽. 그곳에서는 '반배의 간'이 있다. 여기서는 암호를 맞추어야 하는데 힌트는 지금까지 조사한 석판들에 적혀있던 문자에 있다. 각각의 단어와 대응되던 글자를 어떠한 순서대로 나열해야 하는데 그 방법은 암호를 맞추는 장치 바로 옆에 있다. 북두칠성 모양의 그림을 조사하면 '빈랑, 거문, 녹존, 문곡, 염부, 무곡, 파군'의 순이란 것을 알 수 있다. 이때 대응되던 글자는 일본어의 히라가나였지만 여기서의 입력은 가타카나로 해야한다는 것에 주의. 입력문은 'ソンジョウオウ', 즉 존성왕(尊星王)이 된다.

이제 문이 열리니 안으로 들어가자. 2층에는 우선 넓은 공간을 만날 수 있는데 여기에는 떨어지는 구멍이 있으니 세이브는 필수. 참고로 이 곳의 바닥에는 다른 것보다 큰 동그라미가 있는데 북두 칠성을 잇는 별들이라고 생각하며 그것들을 따라 지나가면 쉽다(문 앞에 있었던 북두칠성 그림을 잘 참고하도록).

동쪽에는 스마루 성 8층에 있는 천수각으로 향하는 워프존이 있다. 반대편으로는 북두 칠성의 방으로 돌아갈 수 있으며 통로 중간에는 '우테나의 방'이 있다. 그 곳으로 들어가 보면….

카츠야: *스도우…!? 네 녀석…!!*
파오푸: *드디어 미쳐버린 모양이군… 타츠조우!!*
타츠조우: *미쳤다고…? 미친 건 이 세상이다! 지금 이 나라를 휘젓고 있는 건 무엇인지 말해 봐라!! 건전, 권태, 무관심, 그리고 수많은 모순…. 아무도 개인으로서 전체를 생각해 보려고 하지 않아!! 그러니까 벌을 내리고 뜯어고치려는 거다!! 이 세계는 썩었어…. 법도, 제도도, 그리고 기생하며 지내는 모든 인간들도 마찬가지다!!*
카츠야: *…그리고 너도 마찬가지겠지!! 좀 더 그럴듯한 일을 꾸미는 줄 알고 있었는데, 네가 하고 있는 짓은 삼류 사기꾼이 하는 것과 다를게 없어!*
파오푸: *정말이지… 쓸데없는 저주로 사람들을 홀리기나 하고…. 망령난 할아범의 생각이라는 느낌밖에 안 드는군!*
타츠조우: *멍청한 것들이…. 너희들은 사람의 본질을 이해하지 못하고 있다. 저주나 점을 포함한 모든 것들은 바로 너희들이 요구했던 것이다! 말을 보거라! 지금도 사람들은 날마다 길흉을 점치고 징크스에 신경 쓰며 행운이 함께 하기를 바라고 있지. 무의식으로 주력을 바라는 마음은 멈출 수 없어! 그 곳에 소용돌이치고 있는 힘도 마찬가지지!*
타츠조우: *자, 어전! 한층 더 죄가 깊은 우리 동포들의 더러움을 바쳤소! 지금이야말로 민초가 발생시킨 언령의 성취를 이룰 때이오!!*
우라라, 마야: *…거대해….*
타츠조우: *하하하!! 하하하하하!! 지*





룡이 여왜와 함께 세계를 멸망시키는 모습을 잘 보거라!! 지축은 기울고 지상의 우민들은 죽음에 절규하지!! 나는 역사를 움직였어!! 이 정도의 일도 이루지 못하는 삶이 뭐가 인생이냐!? 읏…!? 우우우우…어, 어전…. 왜 나까지!?

타츠조우까지 괴물로 변해버린다.

타츠야: *또 한 명… 타락했군….*
파오푸: *못 봐주겠군… 타츠조우…. 사람을 기만하고 몰락시켜왔던 것의 끝이 겨우 그거냐!*
카츠야: *너의 죄와 더러움… 우리들이 없애주겠다!*



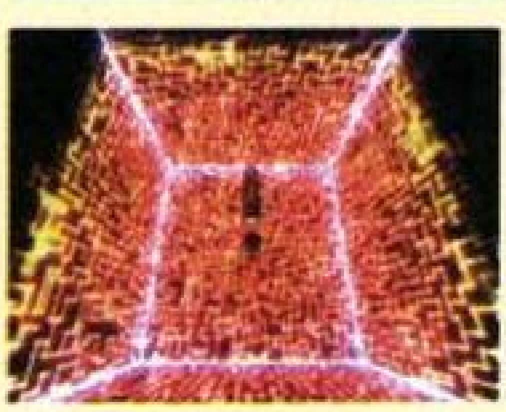
괴물을 물리쳐도 지룡과 여왜는 사라지지 않는다. 칼을 들고 어전에게 향하는 타츠야. 파오푸는 어전이 '녀석'이냐고 물어보지만….

타츠야: *그렇군…. 그놈을 죽이기 전까진 나오지 않을 셈이군….*
어전: *나의 잠을 깨우는 녀석은 누구냐!?*



파오푸: 이겼나…!?
카츠야: 이럴 수가… 저건 뭐야…!?





우라라: 여긴 어디지!?
날리트호테프: 보편적 무의식의 나의 영역… 나의 세계다. 잘 왔다.
카츠야, 마야, 파오푸: 타츠야…!?
타츠야: 오오오오오옷!!
날리트호테프: 큭큭… 그렇게 열내지 마라. 난 네가 마음에 들었거든. 어때, 잘 어울리지 않나?
타츠야: 닥쳐라…!!
날리트호테프: 싫은 모양이군. 만나고 싶다 길래 이렇게 나와 준 건데…. 넌 모순을 범하고 있군. 그런데 너희들은 인생에 있어서 '삼독'이라는 걸 아나? '분노', '무지', '집착'…. 그 외에도 말하는 방법은 여러가지 있지만 말야. 그것들, 너희들이 당연한 듯 가지고 있는 것이 나의 힘의 근원이지. 알겠나? 그 하찮은 머리들로 잘 생각해 보라구.
카츠야: 우리들 인간의 그림자…그 자체라고 말하고 싶은 거냐!?
날리트호테프: 잘 맞췄다. 여기서는 그것들이 그대로 너희들에게 되돌아오지. 한 가지 최후의 게임을 열까 하는데.
타츠야: 준… 에이키치… 리사!!
날리트호테프: 가르쳐 준 건 기억하고 있겠지? 이 녀석들이 '저쪽 편'을 기억해내면 리셋은 없던 일로 되지. 왜 그런지는 네가 가장 잘 알고 있을 텐데. 응? 특이점의 타츠야군?
타츠야: 큭….
날리트호테프: 너희들이 이 세계를 돌아다니다가 그림자를 억누를 힘을 보여줄 수 있다면 한 명씩 장난감을 되돌려 주겠다. 하지만 그렇게 할 수 없다면…. 한 명씩 그 기억을 불러일으켜서 너희들의 세계를 무로 되돌리겠다. 모든 것이 파산이지. 어서 힘을 내서 서둘러 보라고. 그리고 절망에 미쳐 가는 얼굴을 보여줘 봐. 큭큭큭….

모나드 만다라

이제 마지막 결전만이 남았다. 일행이 있는 곳은 모나드 만다라라는 곳의 입구. 여기서 나가면 그 중의 '이성의 계'라는 지역에 접어들게 된다. 이곳에서 등장하는 악마들은 당연히 최강급 밖에 없으니 전투마다 신중히 행동하자.


▲이성의 계

진행하는 도중에 문이 보이지만 신경 쓰지 말고 길을 따라 계속 진행하자. 두 번째로 등장하는 문은 마찬가지로 시선도 주지 말자. 만약 그 문으로 들어가게 되면 왔던 길을 되돌아가야 하니 번거로운 신세가 된다. 문을 지나가서 북서쪽으로 향하면 곧 '이성의 방'에 다다르게 된다(반대쪽으로 가면 아이템).

일행의 눈앞에는 카츠야의 고등학교 시절의 모습이 비춰진다. 카츠야는 원래 다른 꿈이 있었지만 형사가 되기로 결심하고 진로를 바꾼 것이다. 그리고 그것은 예전에 있었던 아버지의 사건 때문이기도 하다.



섀도우 카츠야: 흥…. 후회는 여기서 극에 달한다, 인가….
카츠야: 놀리지 마라! 난 후회 따윈 안 해!
섀도우 카츠야: 훗… 거짓말쟁이는 도둑으로의 첫 걸음이지. 사실은 아버지와 동생을 귀찮게 여기고 있을 거다. 아버지와 동생이 없었다면 다른 길을 선택했을 테니까. 좋은 남자인 척하는 것도 힘들겠지…. 너의 가족에 대한 애정은 단지 역할일 뿐이야.
카츠야: 결코… 그렇지… 않아….
파오푸: 왜 그래, 스오우!? 똑똑히 말 해…!
섀도우 카츠야: 또한… 넌 그 여자에게 반해 있지.
마야, 타츠야: …!?
섀도우 카츠야: 동생 앞에선 자신의 마음을 숨기고 있을 뿐이지. 갖고 싶은 것이 있다면 그냥 가져버려. 이 이상 저런 동생을 위해 무엇을 해줄 필요가 없잖나.

카츠야는 타츠야에게 총을 겨눈다.

우라라: 자…잠깐만 스오우!? 정신차리라구!! 마야, 어서 말려!!
타츠야: ….

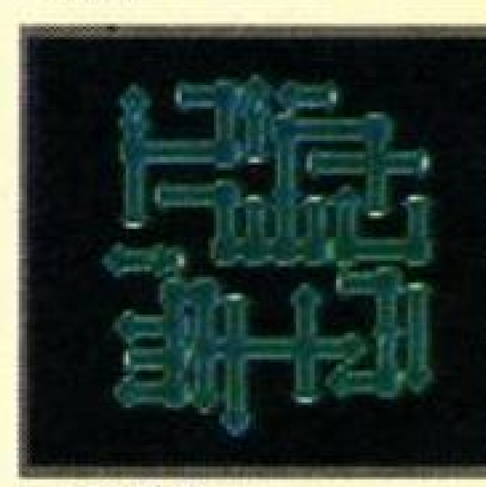


카츠야: 타츠야… 가르쳐주지…. 이 놈이 말한 건….

섀도우 카츠야에게 총을 쏘는 카츠야.

카츠야: 반은 맞았고 반은 틀렸어! 넌 한 가지 실수를 범했다…. 바로 그 얼굴로 우리 형제의 사이를 부정했다는 거야!! 방해되니까 어서 사라져라.
섀도우 카츠야: 훗… 아쉽군.
타츠야: 형… 나는….
카츠야: 그런 얼굴 하지마…. 넌 내 동생이잖아…. 모두에게도 걱정을 끼쳤군… 이제 괜찮아.

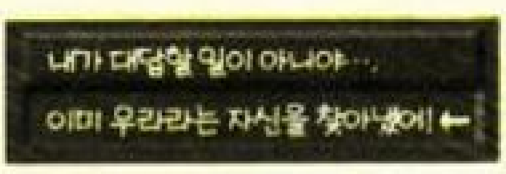
카츠야는 반은 맞고 반은 틀렸다는데, 그럼 맞은 건 뭘까(뻔하다)? 이제 맞은 편 문으로 나가자. 지나가는 도중에 있는 문에서는 아이템을 얻을 수 있다. 그 문이 있는 곳에서 머지 않은 곳에는 한 개의 크리스탈이 있는데 앞에서 조사하면 만질 수 있다(첫 번째 선택문). 그러면 레스트 에어리어의 문이 하나 개방되었다는 문장이 나온다. 레스트 에어리어의 문은 크리스탈의 바로 북쪽에 있다. 레스트 에어리어에서는 문이 개방된 구역으로 바로 이동할 수 있게 되어있으며 벨벳 룸과 트릿슈의 샘도 있다. 또한 남쪽에는 아라야 신사로 돌아가는 문도 마련되어 있다. 참고로 레스트 에어리어로 향하는 문의 서쪽에는 함정인 아이템 상자가 있으며 동쪽에는 계단이 있다.


▲본능의 계

계단으로 올라가면 이번에는 '본능의 계'가 나온다. 계단에서 동쪽에 있는 문에는 별 볼일이 없으므로 무시하고 지나가자. 계단의 북쪽에 있는 문 또한 함정만이 있을 뿐이므로 가지 말자. 그 대신 여기서 서쪽으로 더 가서 만나는 문으로 들어가면 아이템과 함께 또 다른 문을 통해서 계속 진행할 수 있다. 여기서 조금만 더 가면 '본능의 방'이 등장하며 양쪽에는 문이 있는데 동쪽에 문에만 아이템이 있으므로 얻고 가자.

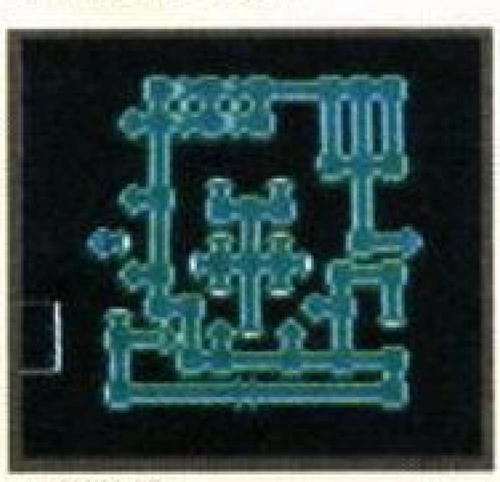
이번에는 우라라의 모습이 나온다. 우라라는 마야에게 자신의 신세를 한탄하고 있었다. 마야보다도 잘 하는 건 많은데 매일 잘 되는 일이 없는 우라라. 우라라는 스스로를 납득할 수 없다고 생각하는데···.

섀도우 우라라: *정말 한심하네~. 술주정뱅이에다가 우매하고, 또 질투하고 말야. 당신은 매력 제로, 전혀 안 돼. 여자로서 실격. 당신 같은 여자는 아무도 봐주지 않는다고~. 그 애를 돌봐주는 것도 열등감을 얼버무리기 위해서잖아~.*
우라라: *윽··· 그렇게까지 말할 건 없잖아!?*
섀도우 우라라: *하·지·만♥ 바보는 바보 나름대로 알고 있겠지. 당신 친구니까 알고 있겠지? 이 애가 자신을 찾았는지 어떤지···. 대신 대답해봐.*



섀도우 우라라: *아하하하! 과연 어떨까?*
우라라: *미안, 마야···. 아직 그렇게 말할 수는 없어···. 하지만 자신을 만들어내야 한다는 걸 깨달은 기분이 들어! 마야와 모두를 보고 있으니까 그런 생각이 들었거든. 이대로 모두들과 함께 있으면···.*
섀도우 우라라: *후후··· 집착이 남아 있었군? 앞날이 기대돼♥*

다시 건너편의 문을 통하여 진행하자. 도중에 길이 세 갈래로 나뉘게 되는데 우선 서쪽에는 문이 있고 아까 보았던 크리스탈을 발견할 수 있다. 역시 그것을 만지면 레스트 에어리어의 문이 하나 개방된다. 그리고 남쪽으로 가면 '심판의 계'로 이어지는 계단이 있다.



▲심판의 계

심판의 계에 와서 서쪽으로 가면 문이 여러 개 나열된 곳이 나온다. 그곳을 지나면 시계 반대 방향으로 한참을 돌아가야 하며 지도 남서쪽 부근에는 레스트 에어리어로 향하는 문도 나온다. 하지만 아직 크리스탈은 발견하지 못한 상태. 계속 남쪽으로 이어진 길을 따라가자. 그럼 '심판의 방'을 발견할 수 있다.



에이키츠는 무사히 구해지고 곧 필레몬에 의해서 현세로 무사히 되돌아간다. 방에서 나와서 계속 진행하면 계단으로 통하는 문이 있다.



▲지성의 계

이제는 '지성의 계'를 조사할 차례. 이곳은 상당히 헷갈리는 구조로 되어있다. 지도의 중앙 부근에서 남쪽으로 향하면 '지성의 방'이 있다.

미키: *사가···씨···.*
파오푸: *미키···!?*
우라라: *저게··· 미키씨···.*
리버스 오딧세우스: *사가 카오루··· 난 너다···. 네 것은 나의 것이다···.*
미키: *윽···!*
우라라: *그만둬!!*
리버스 오딧세우스: *네 안에서 타오르는 분노···. 누구에 대한 것인지··· 말해 봐라···. 이 여자가 죽기 전에···.*
파오푸: *이 녀석···.*
미키: *···.*
파오푸: *이 녀석!!*



파오푸: *···나야! 타츠조우도 윤파오도 너희들도 아냐···!! 내가 용서할 수 없는 건··· 바로 나야!! 미안해··· 미키···. 그 때의 나는··· 우쭐대는 어린애였어···. 자신이 할 수 없는 것 따윈 없다면서···. 무턱대고 총구를 겨누다가 널 휘말려들게 해서 죽이고 말았어···. 그런데··· 나 만이 잘도 살아남아서···. 페르소나 때문이 아냐··· 법이 무력한 게 아냐···. 너 밖에 생각하지 않았어···. 내가 무력했던 거야···.*
미키: *그렇게 스스로를 탓하지 말아요···. 당신을 도울 수 있어서··· 난 즐거웠어요···. 항상 앞만을 보는 것이 아니고··· 자신이 옳다고 믿으며 주저하지 않았죠···. 난 그런 당신이···.*
파오푸: *···.*
카츠야, 마야, 타츠야: *···.*
파오푸: *이런···. 전부··· 들키고 말았군···. 이걸로 알았겠지···. 처음부터··· 너희들을 미끼로 삼을 생각이었어···. 하지만 어느 샌가 깨닫고 있었지···. 혼자서는 아무 것도 할 수 없다는 걸···. 헤헤···. 반했던 여자의 복수도 혼자서 할 수 없다니···. 이거 원 부끄러워서 본명을 사용할 수 있어야지···.*
우라라: *···나···나는 괜찮다고 생각하는데··· 이름···! 뭔가··· 괜찮아···.*
카츠야: *계속 생각하고 있었는데··· 확신이 들었어···. 사가 카오루는 5년 전에 순직한 거야···. 지금 내 눈앞에 있는 남자는 파오푸라는 이름을 가진 다른 남자이지. 다소 비뚤어져는 있지만··· 근성은 미련할 정도로 대단한···. 좋아할 수밖에 없는 술 주정꾼이야···.*
우라라: *···비뚤어진 것이라는 거, 기억해?*
파오푸: *···. 칫··· 걸핏하면 우는 약한 녀석들과 함께 있는 게 아니었어···. 도대체 너의 수사라는 건 되먹지가 않았어. 세리자와, 너도 말해 주라구. 수사라는 건 말야···.*

좋은 동료들 때문에 파오푸는 다시 기운을 차린다. 이벤트가 끝났으면 계속 진행하자. 출구에서 약간 남쪽으로 내려 왔다가 거의 곧바로 북쪽으로 가면 크리스탈이 있는 곳으로 갈 수 있다. 다시 지도 최 남쪽으로 와서 서쪽으로 난 통로를 따라가면 곧 '감정의 계'로 가게 된다.



▲감정의 계

감정의 계의 시작 부분에서는 세 갈래로 길이 나뉘어지는데 일단 북쪽에는 아이템이 있으며 서쪽과 남쪽에 있는 문은 어차피 같은 곳으로 이어지기 때문에 적당히 한 곳을 골라 가자. 다음의 세 갈래로 나뉘어지는 길에서는 서쪽이 올바른 길이다. 그후로 계속 진행하면 도중에 레스트 에어리어로 가는 문이 있으나 아직 크리스탈을 찾지 못했으므로 무용지물. 그 곳을 지나면 곧 '감정의 방'에 다다르게 된다.

날라트호테프: *잘도 여기까지 와줬군. 뭐, 간단하게 죽었으면 별볼일 없었겠지만 말야. 그럼, 아마노 마야···. 넌 여기까지 와서 대체 무엇에 대해 분노를 품었지?*



날라트호테프: *흥··· 마음 약한 소리를 하는군. 뭘 그렇게 슬퍼하지? 자, 봐라. 실은 내가 너무 증오스러워서 참지 못 할 테니. 그럼 제일 듣기 싫은 걸 얘기해 주지. 네 마음을 사로*

잡고 한 시도 떨어질 수 없는 그 소년은… 나의 것이다. 사람의 모습을 한 장난감이야! 결코 네 것이 될 순 없어! 영원히!!



날라트호테프: ***흥… 그 잘난 참을성이 언제까지 계속 될지 기대되는군.***

두 번의 선택문에서 잘 참았다면 일행들에게 칭찬을 듣는다. 이 방에서 나오면 곧 계단에 다다르게 되지만 도중에 서쪽으로 난 길로 가면 크리스탈이 있는 곳으로 갈 수 있다. 하지만 중간의 문에서 지키고 있는 악마가 상당히 강력하니 주의하도록.



▲단죄의 계

'단죄의 계'로 접어든 일행. 이곳은 다른 곳에 비해서 단독으로 된 통로가 상당히 길기 때문에 길을 찾기가 좀 더 까다로울 것이다. 지도의 가장자리를 따라서 북쪽으로 가다보면 무언가 안 보이는 벽에 의해서 길이 막혀 있으므로 더 이상 진행할 수 없다(이런 곳이 남쪽 부근에도 있다). 그러므로 다른 길을 찾아보자. 바로 밑의 길은 바닥에 함정이 있지만 그래도 지나가 보면 크리스탈을 발견할 수 있다. 하지만 이것을 만지면 다른 것과는 달리 어디가서 무언가가 변화했다는 불확실한 말이 나온다. 그럼 도대체 무엇이 변화했을까. 다름 아닌 아까 길을 막고 있었던 벽이 사라진 것이다. 이제 다시 길을 따라 가보자.

도중에 동쪽 부근에 있는 문을 열려고 하면 등장하는 '아지 타하카(アジ・ダハーカ)'라는 악마가 있다. 이 악마는 평범한 공격으로는 데미지를 줄 수가 없는데…. 그러나 '패러둔'이라는 페르소나가 있으면 서로 반응하여 폭주하고 데미지를 입힐 수 있게 된다.

이제 남쪽으로 내려와서 벽이 있던 곳을 지나서 진행하자. 이곳의 지도 중앙에 위치한 단죄의 간으로 가려면 길을 뱅뱅 돌아서 가야한다. 남쪽 부근에서는 레스트 에어리어로의 문을 열기 위한 크리스탈이 있으므로 꼭 만지고 가도록. 조금만 더 깊숙이 진행하면 레스트 에어리어로 통하는 문이 있으며 서쪽에는 '단죄의 방'이 있다.

보스 섀도우 파오푸(LV 63), 섀도우 마야(LV 64)



[illegible]

역시 이번에도 필레몬이 리사를 말아준다. 그리고 건너편에는 마지막 장소로 가는 워프 장치가 있다.

날라트호테프: ***축하한다. 여기가 종점이야. 최후의 장난감도 보는 대로지….***
마야: ….
타츠야: ***준을… 돌려줘…!!***
날라트호테프: ***그전에… 아무 것도 없이 혼자라면 외롭겠지? 너의 비밀도 동료들에게 보여주어야겠지. 안 그래? 특이점군.***

날라트호테프: ***후하하하하하핫!! 너희들은 한 가지 중요한 사실을 배운 거야. 어찌할 도리가 없는 일도 있다는 세계의 이치를 말야! 난 너희들 모든 인간의 그림자다. 인간에게 어두운 마음이 있는 한 난 사라지지 않아. 다가오는 혼돈의 최후의 시련을 받아라!!***
필레몬: ***이 현실을 바꿀 수 있는 방법이 딱 한 가지 있다…. 그건 자네들이 그 여름날 밤에 만났던 사실을 지워버리는 것이다…. 녀석이 짜놓은 악한 인과의 실은 모두 그 날부터 시작되었지…. 그 일점을 지워버리면 이러한 비극도 일어나지 않고 그 날부터 갈라졌던, 다른 시간축과 세계가 생겨날 것이다….***
에이키치: ***그런 일이… 가능한 거야…?***
필레몬: ***원래 사람의 마음속에는 현실의 흐름을 바꾸는 거대한 힘이 있지. 시발바와 수정촉루의 환상에도 지지 않는 자네들의 강한 의지와 행동이야말로 유일하게 현실을 바꾸는 에너지가 되는 것이다. 그래…자네들이 속한 우주를 생겨나게 한 힘조차도 자네들의 마음의 힘과 같은 것…. 이 보편적 무의식의 세계에서는 그게 가능하지.***
준: ***모든 것을 리셋해라…. 그런 말인가…? 우리들의 기억과 추억… 모든 것과 맞바꿔서….***
긴코: ***모두… 잊게 된다는 거야…!? 그런 거… 그런 건 싫어!! 다른 방법은 없는 거야!?***
필레몬: ***녀석의 힘이 강한 이 세계에서는 방법이 없어. 무의식적으로 파멸을 바라는 사람들의 어두운 생각이 녀석의 힘의 근원이야…. 녀석을 막으려면 사람들 그 자체가 변해야만 해…. 그 새로운 세계를 자네들이 만드는 거야.***
준: ***난…절대 잊을 수 없어…. 잊을까 보냐….***
에이키치: ***당연하지…. 잊어버릴 수 없다고…!! 녀석이 그렇게까지 일을 꾸며놓았다면 그대로 해주지…. 이상 마음대로 되지 않는 다는 걸 가르쳐 주겠어….***
긴코: ***꼭… 다시 만날 수 있는 거지…?***
필레몬: ***그러면 자신이 가져야 할 모습을 강하게 생각해서 그려내 주게. 의지력이 자네들을 새로운 현재로 이끌어 줄 것이야.***

모두들 차례로 사라진다. 그리고 리사는….

긴코: ***이건 주문이야…. 이제 절대로 타츠야를 잊지 못 할거야….***
필레몬: ***그럼… 잠깐동안 이별이네. 마지막으로 말하고 싶은 건 없나?***



한 대 맞은 필레몬은 가면이 벗겨지며 얼굴이 드러난다.



▲타츠야와 똑같은 얼굴

필레몬: ***나는 모든 인간의 의식과 무의식의 틈새에서 살아가는 자…. 나는 자네고 자네는 나다…. 언제까지나 자네의 안에서 자네를 지켜봐 주지. 안녕….***



▲하지만 타츠야는 마지막 순간에 와서 부정하고 만다(전작의 엔딩 부분)

카츠야, 마야, 파오푸, 우라라: ***…!!***
날라트호테프: ***큭큭큭…. 어떤가, 스오우 타츠야!? 벌은 마음에 들었는가? 함께 싸워달라고 말할 수도 없겠지. 이 세계가 멸망으로 치닫고 있는 건 전부 너 때문이니까!!***
타츠야: ***!!***

날라트호테프: 넌 동료들과의 약속을 어겼다. 네가 도망쳐 온 세계를 존속시키는 법칙은 너희들이 원래 세계에서의 기억을 없애버리는 것이야!! 하지만 넌 그것을 거절했지. 그 순간 두 개의 세계를 잇고 있는 경계에 흔들림이 일어났다… 그것이 바로 너다! 그래서 넌 동시간축에서 존재하는 자신과의 동조에 실패했고 그 신체를 지배할 수 있는 것이지.

마야: ….

날라트호테프: 큭큭… 쓸데없는 말이었나? 괴로운 일은 동료에게 미뤄두고 자신만이 기억을 가진 채로 있고 싶다는 것은… 용서할 수 없는 큰 죄다. 죄에는 벌을 내려주어야만 하지. 그래서 그 여자와 다시 만날 기회를 부여해 줬다. 동료들과 우연히 만나게 될 운명을 지어 준 것이야.

타츠야: 큭….

날라트호테프: 왜 그러지? 또 슬그머니 도망치려는 셈인가? 그 여자와의 만남, 기억을 되찾았을 때의 너의 얼굴…. 최고로 볼만한 것이었다!

마야: ….

날라트호테프: 내가 증오스러운가? 그러나 그것도 너희들 인간이 바라던 것이야. 너희들의 마음의 바닥에 있는 멸망의 갈망… 그것이 나다! 그림자는 운명에 거역하는 자를 결코 용서하지 않아.

파오푸: 아, 시끄럽군…. 운명운명… 같은 것 밖에 말할 수 없는 거냐…? 알겠냐, 타츠야…. 운명이란 건 말야….

카츠야: 후에 일어날 것을 예언해도 아무 것도 변하지 않아. 무슨 일이 일어난 후에 이렇게 말하면 되는 거야….

우라라: '전부 운명이었다'라고 말야!

날라트호테프: 큭큭큭… 하하하하하!! 가소로운 정인가! 과거에 나에게 똑같은 말을 한 자들이 어떻게 되었는지 가르쳐주지!!

변신하는 날라트호테프.

날라트호테프: 삶에 의미 따위는 없다고 생각해라! 대답 같은 건 아무데도 없다며 울거라! 덕분에 어둠이 있고 그림자가 있다! 난 너희들 인간 그 자체다!!

타츠야: 나는 이제 두 번 다시 등을 보이지 않겠어…. 저지른 죄에게도… 나 자신에게도!!

타츠야, 날라트호테프: 오오오오오오오오옷!!

보스 달에 울부짖는 자 (LV 77)



드디어 마지막 보스와의 전투. 지금 싸우게 되는 것은 보스의 제1형태로서 그다지 강력한 공격은 해오지 않는다. 주로 아군의 HP를 절반으로 만드는 공격과 전체 공격마법인 메기드라온을 사용해오므로 전체 회복마법만 있어도 충분히 막아낼 수 있다. 그런데 자주 써오지는 않지만 아군 전체에게 데미지 300전후의 막강한 기술이 있다. 그 공격은 물리 방어력을 상승시켜주면 피해를 줄일 수 있으니 참고. 보스의 방어력은 그다지 뛰어나지 않지만 체력이 꽤 많으므로 약간 지루할 수도 있다. 어쨌든 다음을 대비해서 SP와 아이템 등은 너무 많이 소비하지 않도록 하자.

날라트호테프: 후하하하! 실로 유쾌하다!! 내가 이 모습을 보이는 건 너희들이 처음이다…. 최고의 찬사를 받고 이제 그만 죽어라!

보스 날라트호테프(LV 99)



진정한 모습을 나타낸 날라트호테프. 마법을 모면 할 수 있을뿐더러 모든 능력이 상승되어져 있기에 전과 똑같은 공격에라도 피해가 더 크다. 따라서 수시로 변하는 상황에 따라 올바르게 행동을 조정해 주어야 한다.
날라트호테프는 첫 모습에서는 쓰지 않았던 마법과 기술을 자주 구사한다. 그 중의 하나가 카오스 엘리먼트. 때에 따라서는 이 공격에 의해 1000이상의 데미지를 받을 수도 있으니 웬만하면 암흑계 공격을 무효로 하는 페르소나를 많이 가지고 있는 것이 좋다. 그리고 강력한 전체 공격마법의 각의 차용도 그 데미지가 만만치 않다. 이러한 마법들은 마법반사 능력을 가지고 있는 페르소나가 있다면 문제가 되지 않으며 각의 차용의 경우 오히려 보스에게 데미지가 들어간다. 하지만 그러한 페르소나의 경우에는 대부분 물리 방어력이 약하기 때문에 뻔히 저레드 입었던 보스 특유의 기술에 막대한 피해를 입게 되니 주의.
그밖에 아군의 페르소나 체인지를 불가능하게 하는 기술도 써오며 체력이 어느 정도 줄게 되면 아군 전체를 공격 및 마릉 상태로 만드는 기술도 써온다. 따라서 전투 후반으로 갈수록 더욱 위험한 상황에 몰리기 쉽다. 이때를 대비해서 효과가 큰 회복 아이템을 다수 준비해 두어야 하며 또한 마법공격 아이템이 많으면 더욱 좋다. 마지막으로 보스를 공격할 때는 물리공격보다는 마법공격력을 상승시켜서 강력한 마법들로 공격하는 것이 훨씬 낫다는 것을 알아두자.

나랄트호테프: 이럴 수가…!? 있을 수 없는 일이다…!! 이런 모순… 인정할 수 없어!!

필레몬: 다가오는 혼돈이여 포기해라…. 너와 싸운다고 하는 건 그런 거다….

날라트호테프: 넌… 필레몬…!?

필레몬: 그들은 사람의 가능성 그 자체다…. 보편적 무의식의 암흑적 면인 넌 분명히 모든 인간과 연결되어 있지…. 그래서야말로… 그들이… 사람의 마음을 움직인 것이다….

카츠야: 모든 가능성은 혼돈에서 생겨난다…. 그런가… 그랬었군….

날라트호테프: 큭…. 큭큭큭큭…하하하하하!! 이게 무슨 모순이냐…!! 이것이 나의 운명이라고…!? 그러나… 기억해둬라…! 우주의 중심에 있는 백치의 덩어리는 너희들 자신이라는 것을…!! 너희들이 있는 한… 나는 사라지지 않는다…!!

파오푸: 장황하게도 늘어놓는군…. 그림자가 없는 사람이 있을 것 같나…. 네가 있을 곳이 여기라는 건 기억해 두겠다…. 빨리 가 버려라….

우라라: 끝났군….

타츠야: 아니…. 아직…마무리가 남아 있어…. 내가 특이점이라는 사실은 변함이 없어…. 내가 있으면…'이쪽 편'은 언젠가 '저쪽 편'에 속하게 되겠지….

파오푸, 카츠야: ….

우라라, 마야: 타츠야…설마….

타츠야: 돌아가겠어… '저쪽 편'으로.



타츠야: 우리들은 이 바다를 통해서 연결되어져 있어…. 언제라도… 만날 수 있어….

마야: ….

타츠야: 미안… 마야 누나….

타츠야는 마야를 기절시킨다.

타츠야: 형…. 우라라씨…. 파오푸씨…. 마야 누나를… 모두를 잘 부탁해…. '저쪽 편'에서는 이제 우리들의 마음밖에 없지만…. 꼭… 좋은 세계를 만들어 내겠어….

카츠야: 타츠야… 너… 처음부터 그럴 작정으로….

타츠야: 난 준하고 약속했었어…. 이 녀석은 약속을 지켰고…. 이번에는 내 차례야….

파오푸: 타츠야…. 네게 미처 말하지 못한 게 있다…. 어른이 되어도 좋은



일은 있다고…. 조금이지만 말야….
타츠야: 그래… 알고 있어….
카츠야: 타츠야…!
우라라: 타츠야…!
저쪽 편의 타츠야: ….

에필로그

일상생활로 돌아온 마야.



신입: 아마노 선배, 편집장이 불러요. 선배…. 저… 조금 더 이 일을 계속해볼 거에요. 왠지 선배를 보고 있으면 나도 노력해야겠다고 생각되어서…. 자신있게 말할 수는 없지만 저 노력하겠습니다! 스스로 선택한 길이니까요!
마야: ….

미키의 묘에 있는 파오푸… 아니 카오루.

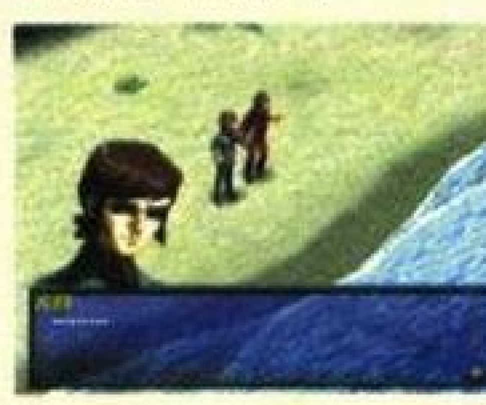
카오루: 미안해… 미키…. 그만 늦고 말았어…. 도청퇴치의 간판은 내려버렸지…. 소문을 모으는 일도 그만뒀어. 지금은 사람을 찾는 일을 하고 있어…. 그런 일이 있던 뒤라서 그런지 그럭저럭 잘 되고 있지. 한 가지부터 차례차례 고쳐나가야지. 저 녀석에게 비웃음 당하지 않으려면…. 파트너가 입이 시끄러운 녀석이거든….
우라라: 슬슬 가지 않으면 고용인이 화내서 돌아간다구!
카오루: 그래, 알고 있어.
우라라: 미키씨…. 저 녀석은 내가 돌봐줄 테니까…안심해요….

파라베람에서 사람들을 기다리는 난죠와 에리

난죠: 정말…. 그 녀석들은 시간 맞춘다는 걸 모르는 걸까….
에리: 후후…걱정 안 해도 모두 조금 있으면 올 거야. 그것보다…. 케이가 쓴 경제학 논문을 읽었거든. 잘 썼던데.
난죠: 흠, 당연하지…. 그러나… 우리들이 이렇게 지낼 수 있는 것도, 모두 그 녀석 덕분이지….
에리: 공교롭게도…. 겉모습은 변함이 없지만… 아무 것도 기억하지 못한다니….
난죠: 카시하라 쥰들도 그렇지…. 기억이 안 난다는 것이 이 세계를 지키는 일이 될 줄은….
에리: 저기… 케이…. 그는… 그들은… 정말 기억하지 못하는 걸까…?
난죠: 어떨까…. 단지 두 가지만은 확실해…. 남을 위한 기도는 나쁜 것이 아냐. 그리고… 우리들은 이 세계를 바르게 이끌어야 할 의무가 있어…. 그 녀석이 지켜낸 이 세계를….
에리: 그렇군….
브라운: 여어! 표지 봤다구, 에리! 굉장한데.
유키노: 좋은 미소라고 슈운케이씨도 칭찬했어. 이제 에리코도 어엿한 한 사람이네!
마키: 한 가지 더 발표! 키도가 결혼한대!! 그것도 미안하고 말야! 축하해!!
레이지: 그, 그 애의 집은 무너져버렸지…. 게, 게다가 아이… 이름은 벌써 정했어…! 나, 남자라면 오우지…좋은 이름이지!?
난죠: 그래… 좋은 이름이야….
에리, 마키: 어서 와….

아라야 신사.

쥰: 번장이 이런 곳에서 뭐하고 있어…?
에이키치: 모르겠어…. 단지… 이곳에 굉장히 중요한 추억을 놓고 온 기분이 들어서….
쥰: 나도 그래….
리사: 너희들도 그러니…. 왠지… 너무 슬퍼….
에이키치: 그래….
쥰: 굉장히… 슬프지….

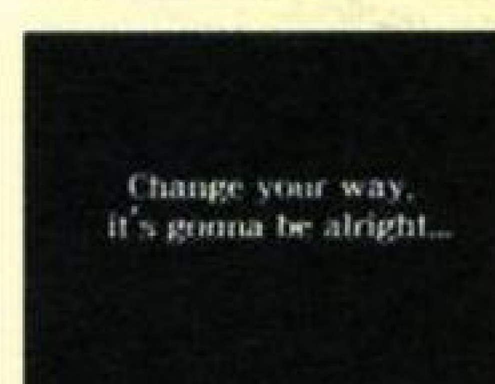


카츠야: 이런 곳으로 부르다니, 무슨 용건이지…?
이쪽 편의 타츠야: ….
카츠야: …드문 일이군. 눈이라도 오려나?
이쪽 편의 타츠야: …멋대로 손이 움직였어.
카츠야: ….
이쪽 편의 타츠야: …. 저기… 형…. 형사가 된다는 건… 어려운 건가?
카츠야: ….
이쪽 편의 타츠야: …아버지가 화낼까…?
카츠야: 화낼 리가 없지…. 좋아, 내가 형사의 마음가짐을 가르쳐 주지.
이쪽 편의 타츠야: 금연은 포기했네….
카츠야: 그래… 여러가지 일이 있어서. 그러니까 형사라는 건 말야….

횡단 보도에서 신호를 기다리는 마야. 파란 불이 들어 왔을 때 그녀의 눈앞에 오토바이를 탄 타츠야의 모습이 나타난다. 순간 놀랐지만 침착하게 지나가는 마야. 그리고 미소를 짓는다.







그리고…

클리어 세이브 파일의 저장

엔딩이 끝난 후에 클리어 세이브 파일을 저장할 수 있다. 이 클리어 세이브 파일이 있으면 게임 시작 메뉴에서 '리스타트(RESTART)'란 메뉴가 생긴다. 이것을 선택해서 게임을 시작하면 합체마법이나 페르소나 및 악마의 애널라이즈 데이터가 계승된다.

그 외의 던전들

기가 매쵸

이곳에는 2층으로 올라가는 계단이 있지만 평소에는 들어갈 수 없다. 하지만 입구에서 이슈킥(イシュキック)이란 여자애가 등장했을 때 그녀에게서 '100킬로 할머니'와 '200킬로 할아버지'에 대한 소문을 듣고 퍼트리면 2층 이상으로 진행할 수 있다.

이곳은 총 5층으로 되어있으나 '100킬로 할머니' 이벤트의 경우에는 2층까지 밖에 다닐 수 없다. 처음으로 2층에 올라가면 악마가 나타나 자기네들끼리 소문을 이용해서 일행이 페르소나를 사용하지 못하도록 해 놓았다고 하며 사라진다. 그 말대로 이 던전에서는 페르소나 사



용이 일체 금지되기 때문에 회복 아이템을 많이 준비해두어야 한다.

'100킬로 할머니'의 경우에는 2층에서, '200킬로 할아버지'의 경우에는 5층에서 각각 당사자들을 랜덤으로 만날 수 있다. 이들을 물리치고 나서 얻은 아이템은 이슈킹이 가지고 있는 아이템과 교환할 수 있다(인센스 세트, 레전 브라이트). 참고로 이곳의 지도는 다음과 같다(악마가 등장하는 2층부터).







무대륙

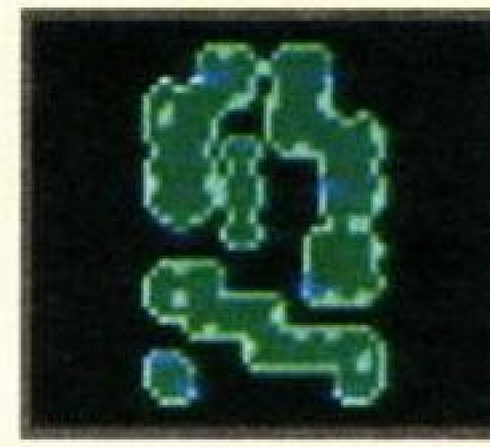
이곳에 있는 던전도 소문에 의해서 일시적으로 출입할 수 있다. 바로 '묫시'와 '저주의 택시'라는 악마가 이곳에 나타난다는 소문을 듣고 각각 퍼트리면 된다. 소문의 제공자는 카지노 안에 있으니 잘 조사해보자. 소문이 퍼진 후에는 카지노 안에 특별 이벤트가 개최되었다면서 던전에 들어갈 수 있게 된다. 그 이벤트의 내용은 10분내에 던전 안에 있는 악마를 쓰러트리고 무사히 탈출하는 것이다. 만약 성공한다면 그 자리에서 상금을 받을 수 있다(10초 안에 보다 많은 연타를 할수록 많이 받을 수 있다).



이곳은 총 4층으로 되어있으며 상당히 복잡한 편이다. 하지만 곳곳마다 아이템이 퍼져 있으므로 되도록 다 얻어두면 좋은데…. '묫시'의 경우에는 먼저 1층의 제일 남서쪽에 있는 계단을 이용해서 올라가야 한다. 그러면 3층에서 계단을 가로막고 있는 트릿슈를 만나서 '묫시'가 같은 층에 있는 자신의 샘에 있다고 한다. 그후 샘으로 가서 '묫시'를 쓰러트리고 탈출하면 된다. '묫시'를 쓰러트릴 때 얻은 아이템을 소문 제공자에게 가지고 가면 다른 아이템으로 교환해주므로 잊지 말 것.

'저주의 택시'에 대한 소문은 '묫시'의 이벤트가 끝난 후 다시 카지노 안에서 들을 수 있다. 그 택시가 있는 곳은 암호로 잠겨진 문이 있는 4층의 방. 그곳은 전에 트릿슈가 막고 있던 계단을 통해 가면 갈 수 있다. 암호의 힌트는 4층 동쪽 부근에 있는 경비원으로부터 얻을 수 있는데(1층의 동쪽 계단들을 이용해서 가자) 'いみない(イミナイ)'란 단어이다. 이 단어의 글자들은 각각 일본어 숫자 발음의 첫 글자를 나타내며 그에 따르면 '1371'이 된다. 이 암호를 입력한 후 택시를 물리치고 탈출하면 역시 끝(아이템 교환도 잊지 말자). 이 이벤트까지 끝나면 다시 던전 안으로 들어갈 수 없게되므로 미리 아이템을 챙겨놓자. 참고로 이 던전의 지도는 다음과 같다.











카스가야마 고교 및 방공호

이 학교에서는 이상하게도 악마들이 나타난다. 그리고 소문 악마인 '테케테케'와 '쿠단'을 만날 수 있는 곳이기도 하다. '테케테케'는 교내를 열심히 둘러보면 랜덤으로 출현하며 이기면 '테케테케의 명찰'을 받게 된다(학교 앞의 소문 제공자와 교환 가능).

학교의 지하에는 방공호가 있는데 이 안은 모두 8개의 구역으로 나누어져 있다. 이 구역들은 게임의 진행 정도에 따라 갈 수 있는 곳이 제한되어 있으며 마지막 제 8구역으로 들어가기 위해서는 마지막 보스 바로 전까지 진행해 두어야 한다. 8구역의 입구 앞에는 큰 바위가 길을 가로막고 있는데 방공호 안에서 출몰하는 악마들에게서 미노타우루스가 그 바위를 치울 수 있다는 소문을 들은 후 미노타우루스에게 부탁해야 하는 듯(계약은 당연히 맺어야 한다).

8구역 안에 있는 보물 창고로 들어가려면 암호를 알아야 하는데 이것은 각 구역마다 떨어져 있는 일기의 내용과 방공호 중심부에 있는 게시판들의 내용을 이용해서 알아낼 수 있다. 예를 들어 일기에 적혀있는 한자들 중 하나인 '楠'를 세로로 나누면 '木'자와 '南'자가 나온다. 이와 마찬가지로 나머지 한자들을 갈라보면 '木, 南, 月, 北, 金, 東, 日, 西'의 배열이 나온다. 이때 일기의 날짜 순서에 따라(오래된 날짜부터) 한자를 배열할 것. 이 한자들과 게시판의 내용을 잘 조합하면 암호를 알 수 있을 것이다(정답은 3, 3, 4, 1이지만…). 이 외에도 방공호에서는 특정한 악마 등이 등장하기도 하니 많이 조사해 보자.

EX던전

이 던전은 전편인 「죄」의 클리어 데이터와 함께 「벌」에서 난죠 루트 및 에리 루트를 모두 겪은 클리어 데이터가 있어야 등장한다. 참고로 「죄」의 클리어 데이터에는 타츠야 아이콘, 「벌」의 두 가지 루트 클리어 데이터에는 각각 난죠와 에리 아이콘이 찍히므로 알아보기 쉽다. 이곳은 복잡한 규칙에 걸쳐 굉장한 노가다를 해야 클리어할 수 있다.

오마케(おまけ) CD

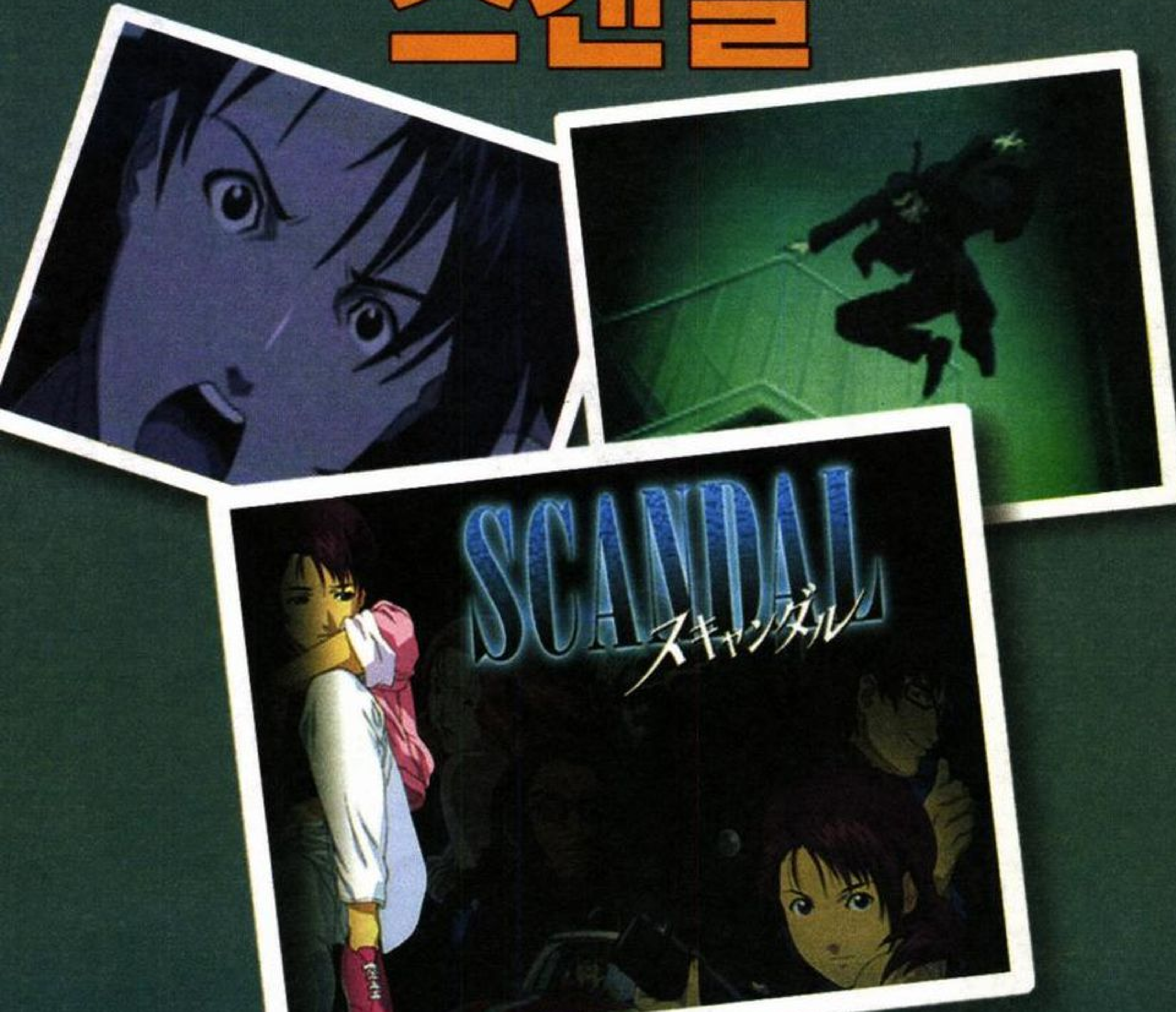
「페르소나 2 -벌-」의 두 번째 CD는 바로 게임 상에 등장하는 '스마루TV' 방송국의 방송 프로그램을 담은 형식으로 구성되어 있다. 그 안에는 스마루 시의 일기 예보(…) 등의 별로 필요도 없는 것을 비롯해서 멋진 광고 동영상도 들어 있다. 또한 제작자들이 인터뷰 영상을 담은 프로그램도 있고 게임의 엔딩 곡을 부른 가수의 소개 영상도 들어있는 등 볼거리가 꽤 있다. 시간이 나면 스마루TV의 방송 프로그램들을 즐겨보는 시간을 가져보자.

●장르:아루도라DVD ●제작사:SCEI ●발매일:6월 29일 ●발매가:6,800엔

PLAYSTATION 2

100%로 만들어드리겠습니다

스캔들



그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

기획력, 기술력, 그리고 탄탄한 SCEI의 자본금이 뒷받침되어 탄생된 새로운 장르 아루도라. 그 시리즈의 통산 5번째가 되는 「스캔들」이 발매되었다. 이번에는 DVD라는 고용량 매체를 사용하여 게임 화면을 모두 동영상으로 바꾼데다가, 프로덕션 I.G를 비롯한 초일류 기업, 초일류 스텝 진들의 포진으로 자본주의 사회의 막강함을 여실히 보여준다. 지금까지 발매된 아루도라 시리즈 중 자신 있게 최고라고 단언할 수 있는 높은 완성도를 보여주는 「스캔들」. 즐긴다라는 의미의 や(演)る와 드라마의 약자인 ドラ를 합성하여 만들어진 신 장르 아루도라의 5번째 시리즈이자 아루도라DVD 제 1탄이다.

공략 ⋯ 사미

등장 캐릭터



키타자와 사키(北澤沙紀)

프리랜서 카메라맨. 전쟁지역에서 생활한 과거가 있으며 어머니는 아버지를 돌보다 전쟁통에서 사망, 아버지는 그 후 행방불명이 되고 아버지를 내심 걱정은 하지만 내색하지는 않는다. 직업은 특종을 쫓아다니는 평범한 카메라맨이었지만… 세계적으로 유명한 뮤지션 '질 사우저'의 스캔들 사진을 찍고 나서부터 의문의 조직에 쫓기게 된다. 담당성우는 「이브 버스트 에러」의 시리아, 「사쿠라 대전」의 마리아 등, 목소리만 들어도 쉽게 알 수 있는 허스키 성우 타카노 우라라(高乃麗).



하에지마(ハエジマ)

악역…. 손도끼부터 나이프까지 살인에 사용되는 도구는 만능으로 다룰 수 있으며 사키를 집요하게 쫓는다. 지독한 살인광으로 목적을 위해서는 수단과 방법, 살인까지도 망설이지 않는 잔인한 이 게임 마지막 보스(전투 모드가 따로 있는 것은 아니지만…). 담당성우는 「신계전 봉신연의」의 회창, 「무책임 함장 테일러」의 미후네 중위 등을 연기한 무기히토(麦人).

샹마오(シャンマオ)

등장비중이 적은 캐릭터. 특별히 공개된 정보도 없다. 라오슈가 죽은 후, 그의 일을 이어받는다. 담당성우는 「드래곤 퀘스트」의 티알라, 「세일러문 S」의 세일러 넵툰을 연기한 카츠키 마사코(勝生真沙子).



카가미 타츠야(加美 達也)

전직 형사였다는 남자. 현재는 휴직 중으로 혼자서 하에지마의 조직을 쫓고 있다. 사키가 위기에 처해있을 때마다 등장하며 도움을 주지만 어디까지나 자칭 형사에 아군일 뿐… 그를 증명할 만한 것은 아무 것도 가지고 있지 않다. 담당성우는 「역설사가」의 일바라죠, 「소녀혁명 우테나」의 키류 토가를 연기한 코야스 타케히토(子安武人).



라오슈(ラオシュー)

사키가 이용하고 있는 정보통. 사키 아버지의 친구이기도 하며 정보 이외에도 사키에게 많은 조언을 해준다. 중국 무술을 잘할 것 같이 생겼지만 정말 잘하게 생기기만 했다. 담당성우는 「기동전사 Z 건담」의 리드 중위(이게 누구지?), 「중화일미」의 루오 대사를 연기한 이시모리 타츠유키(石森達幸).



모치즈키 노도카 (望月 のどか)

사키의 룸메이트. 고등학교를 졸업한 후, 상경하여 스타일리스트가 되기 위해 노력하고 있다고 설정되어 있지만… 게임 상에서는 전혀 언급되지 않는다. 시나리오에 조금 영향을 미치는 단순한 룸메이트A역 정도로 봐도 무방하다. 담당성우는 DC의 유명한 B급 게임 「언더커버」의 사미(…)를 연기한 우치카와 아이(内川藍維).



사와키 렌(澤木 連)

사키가 일하는 회사의 아르바이트생. 직접적으로 말은 하지 않지만 사키를 좋아하고 있는 듯하다. 사키의 일이라면 앞장서서 해치우는 바람직한 아르바이트생. 담당성우는 「RPG쯔꾸르」의 샘플 목소리 중 한명(…), 애니판 「BOYS BE…」의 칸자키 쿄이치를 연기한 스즈무라 켄이치(鈴村健一).

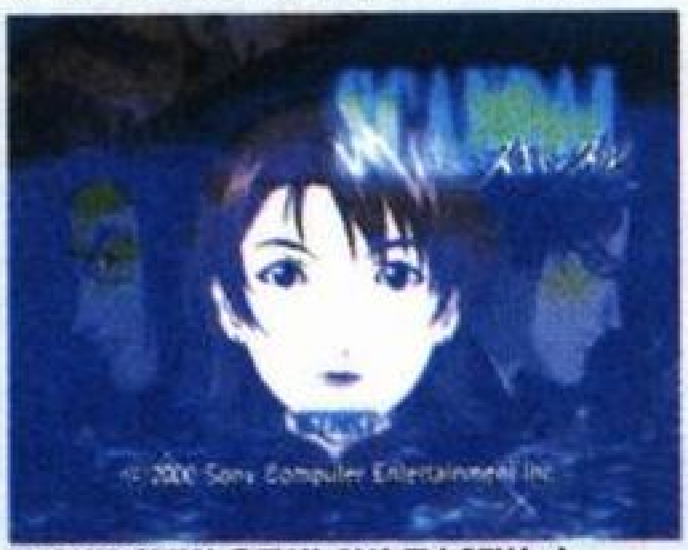


료(リョウ)

이름이 본명인지도 확실하지 않으며 성도 없다. 그저 알고 있는 것은 료…라고 불린다는 것뿐. 하에지마의 부하로 사키의 필름을 노리고 있으며 한편으로는 사키의 조직으로부터 구해주기도 한다. 담당성우는 「EAT-MAN」의 주인공 볼트 클랭크, 「포포로크로이스 이야기」의 백기사를 연기한 에바라 마사시(江原正士).

일단 메뉴부터 살펴보자

화면이 움직이는 타이틀 화면을 지나 메인 메뉴로 가면 기존 야루도라 시리즈와 사뭇 다르지 않은 메뉴화면을 볼 수 있다.



▲타이틀 화면이 움직여! 역시 플스2다!(…)



▲메인 메뉴화면

New Game

게임을 처음 시작할 때, 혹은 메모리 카드가 없다면(…) 계속해서 사용하게 될 메뉴. 게임을 한번 이상 진행한 후 세이브를 해놓았다면, 이후의 플레이에 달성률이 계승된다는 것이 전작들과의 차이점이다. 자주자주 이용하게될 모드.

Data Load

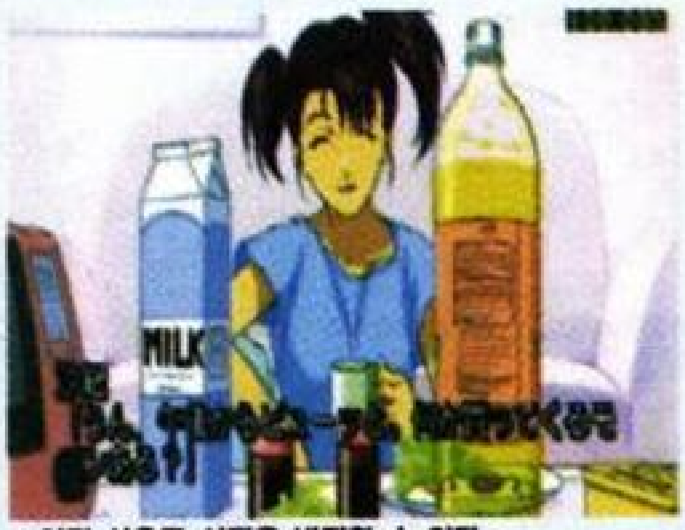
게임을 저장해놓았을 경우, 저장해둔 곳부터 시작해놓을 수 있다. 총 50개까지 저장할 수 있으며 엔딩을 본 파일을 로드하면 처음이나 중간부터 로드해도 달성률은 계속해서 계승된다. 각 에피소드를 번호에 맞추어 저장해놓는 것이 편하다(저장 1번에 에피소드 1 같은 식으로…).



▲무려 50개까지 세이브를 할 수 있다. 전작의 5개 세이브와 비교하면 엄청난 발전

Option

게임 중에 다양한 설정을 바꿀 수 있으며 게임 중에도 스타트 버튼을 누르면 들어갈 수 있다. 또한 각 항목에 있는 Default를 선택하면 초기선택으로 돌아간다.



▲이런 식으로 설정을 변경할 수 있다

Display

화면표시 방법을 설정할 수 있다. 단 Free는 D.Effect를 ON으로 해놓았을 경우에는 선택할 수 없다.

Window

윈도우의 위치를 바꿀 수 있다.

- Standard - 통상 TV용
- Wide-와이드 TV용
- Free- 자유설정

Wallpaper & Frame

벽지 & 텍스트 창의 설정을 변경할 수 있다.

- Wallpaper & Frame - 벽지있음/텍스트 창 있음
- Wallpaper Only - 벽지있음/텍스트 창 없음
- Frame Only - 벽지없음/텍스트 창 있음
- Disp off - 벽지없음/텍스트 창 없음

Text

텍스트 표시

Percentage

달성률 표시

D.Effect

화면 효과



Vibration

진동 ON/OFF. 단 듀얼쇼크를 비롯한 진동 컨트롤러가 필요하다

Replay

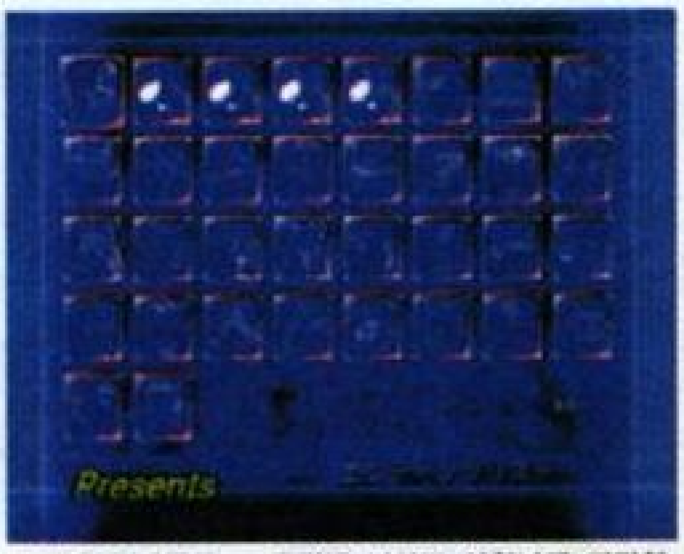
자신이 저장해놓은 데이터를 영화와 같이 재생할 수 있다.



▲데이터 1번에는 에피소드 1, 2번에는 에피소드 2, 하지만 100%를 달성하면 별 의미가 없어진다

Presents

특정조건을 만족시키면 등장한다. 자신이 본 엔딩 리스트나 설정자료, 게임에 사용된 보컬곡을 들을 수 있으며 달성률을 높일수록 특전이 추가된다.



▲꽉 차보이지만…. 그렇게 보일뿐 엄청나게 썰렁하다. 그래도 게임의 삽입곡과 엔딩곡을 들을 수 있는 것은 다행



▲플레이 시간… 플레이 회수, 엔딩 리스트를 확인할 수 있다

Exit

타이틀 화면이 그리워질 때 사용. 메인 타이틀 화면으로 돌아간다.

조작방법

어려운 조작은 없지만 컨트롤러의 모든 버튼을 사용하는 만큼 외워두면 편하다.

방향키	항목의 선택
○	페이지 넘기기/결정
□	넘어간 텍스트 다시 읽기
X	스킵/캔슬
△	자동진행 ON, OFF ON으로 해놓으면 분기가 등장할 때까지 자동으로 진행된다
START	메뉴화면으로 들어간다. 단 대사가 나오는 중에는 그 단락이 끝나야 메뉴화면으로 들어갈 수 있다
L1	○와 같다. 이 키를 사용함으로 한손으로 할 수 있으니 편해진다
L2	□와 같다
R1, R2	항목의 선택(방향키 ↑↓)
아날로그 좌, 우 스틱	리플레이나 오프닝 무비중 윈도우 확대 축소 등…

메뉴 화면

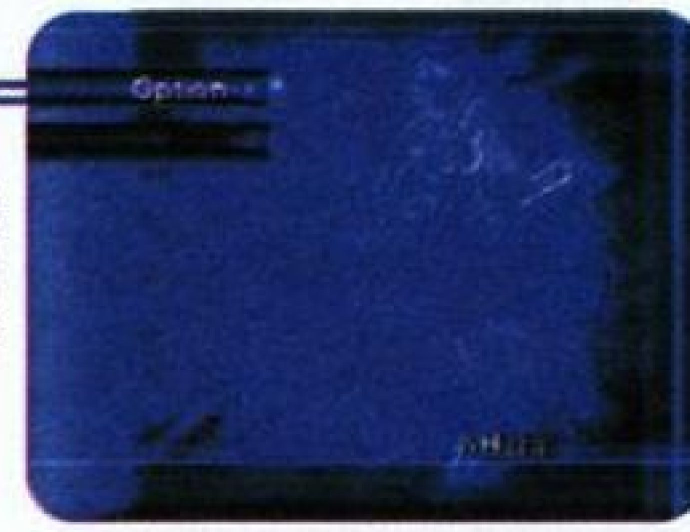
게임중 START버튼을 누르면 들어갈 수 있다

Continue
게임을 계속 진행한다

Option
옵션화면으로…. 자세한 것은 위의 옵션항목 설정 참고

Save
게임을 저장할 수 있다

Game End
게임을 끝내고 타이틀 화면으로 돌아간다. 저장은 되지 않으며 실수로 선택했을 경우 매우 기분 나쁘다



야루도라는 어떻게 하는 걸까?


▲에니메이션이 흐른다


▲선택한다


▲선택한 결과에 따라 에니메이션이 또 흐른다

복잡한 시스템이나 설정 등은 일체 배제한 너무 간단한 진행방법. 설명할 필요도 없이 게임 1분만 해보면 누구나 알 수 있지만… 그래도 아직 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 간단히 설명하겠다(어렵게 설명하기가 더 힘들다).

Time Lock 시스템


▲아무 것도 선택하지 않으면 대부분 '…'를 선택한 것으로 진행된다


▲이런 식으로 하다보면 엔딩이 나온다

야루도라 시리즈에서 최초로 도입된 시스템. 사쿠라 대전의 LIPS와 거의 같은 시스템으로 선택문에 제한 시간이 설정되어있고, 아무 것도 선택하지 않았을 경우에는 '아무 것도 선택하지 않았다'라는 결과로 진행된다. 적당한 긴장감을 유발시켜주는 건전한 시스템.

SPECIAL 모드

80%이상의 달성률에서 New Game을 선택한 후, 들어갈 수 있다. 이 모드에서만 에피소드 30. 33을 볼 수 있으며 모든 분기가 타임 록으로 되어있다는 것을 제외하면 특별한 것은 없다. 또한 제한 시간 내에 아무런 선택을 하지 않을 경우, 게임오버가 되어버린다.


▲모든 선택문에 제한 시간이 설정되어 있다. 게다가 선택하지 않으면 그대로 게임오버…

달성률

자신의 달성률을 %로 나타내어준다. 전작까지는 중간 세이브 화면과 엔딩에서만 확인할 수 있었지만(하지만 볼 수 있는 비기는 있었다) 스캔들은 옵션 설정으로 화면 우측 상단에 표시된다.



▲달성률이 화면에 표시된다

100%를 달성하면…

엔딩 리스트를 디렉터즈 컷판으로 리플레이할 수 있다. 자신이 엔딩을 보고도 어떻게 봤는지 모를 때 사용하면 유용하다.



▲이 정도는 되야 100% 채운 보람이 있다

게임의 흐름이 바뀌는 몇가지 분기

기본 스토리를 기준으로 수많은 분기가 있지만 몇가지를 제외하면 큰 흐름은 변하지 않는다.

주인공은 카가미와 타츠야

게임의 큰 분기는 카가미편과 료편으로 나뉘어 진다. 중반 중화가에서 라오슈의 죽음을 확인한 후, 렌에게 전화를 한다와 직접 달려간다의 분기로 게임의 중간 스토리가 변하고, 상마오를 만나 필요한 사람을 말하라고 할 때, 카가미를 선택하면 카가미 엔딩으로, 료를 선택하면 료 엔딩으로 갈 수 있다. 이 외에는 자잘한 분기는 있지만 스토리 흐름의 큰 변화는 없다.



▲게임 최대의 분기는 여기서 발생한다. 카가미 & 료 양자택일…

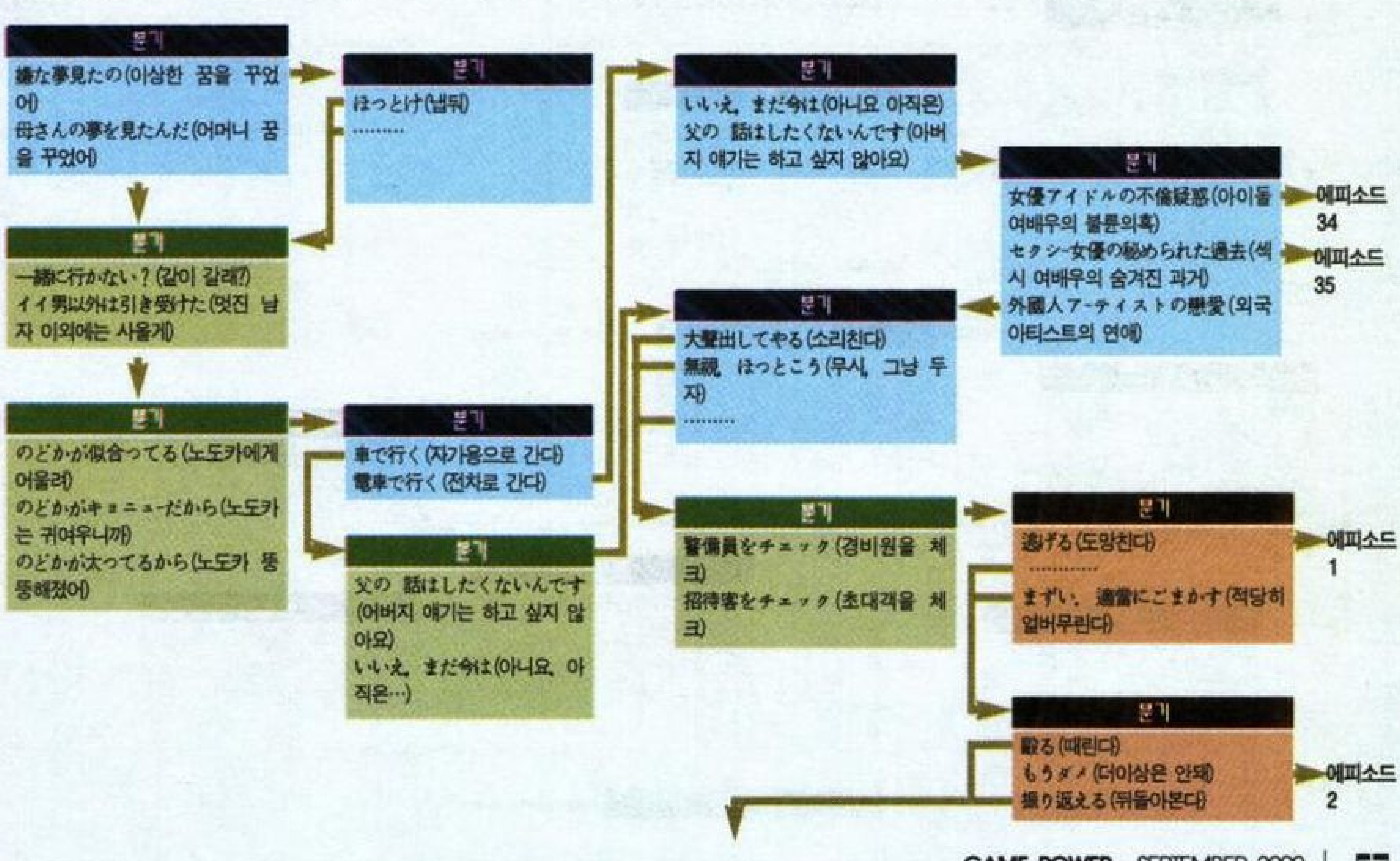
공략에 들어가기 전…

선택문의 순서가 플레이할 때마다 바뀌며, 자신의 선택에 따라 같은 루트라도 후에 나오는 선택문이 조금 바뀌는 경우가 있다. 스토리 공략은 베스트 엔딩이라 생각되는 에피소드 34를 기본으로 카가미 분기와 엔딩, 료 분기와 엔딩을 번역하였다.

모든 에피소드

게임의 분기표. 100%를 달성한 후, 필자가 임의로 작성한 것으로 앞의 어떤 선택을 했는가에 따라 후반의 진행이 미묘하게 바뀔 수도 있다.

※ 폰트가 파란 것은 50%이상의 달성률이나, 일정 조건을 만족시키면 등장하는 선택문, 빨간 것은 제한시간이 설정되어 있는 선택문입니다(Time LOCK)





분기
- そんな事より，ジルの情報(그런 것보다 질의 정보)
- 警備の状況は？(경비 상황은?)
- 連くんエライ！(렌군 훌륭해)
- 情報は十分ね(정보는 충분하다) → 에피소드 4

분기
- ここはじっくりと(여기선 느긋하게) → 에피소드 3
- 即、行動！(바로 행동으로) → 에피소드 5

분기
- フィルムを渡さない(필름을 넘기지 않는다)
- .... → 에피소드 6
- フィルムを渡す(필름을 넘긴다)

분기
- 別のフィルムを渡す(다른 필름을 넘긴다) → 에피소드 7
- .... → 에피소드 8
- 逃げるチャンス(도망칠 찬스)



분기
- とりあえず自宅へ向かう(어쨌든 집으로 간다)
- 編集部へ向かう(편집부에 간다)

분기
- とりあえず自宅へ(어쨌든 집으로)
- 編集部へ向かおう(편집부에 간다)
- 警察へ行こう(경찰서에 가자)

분기
- もう一回出直そう(나중에 다시 온다)
- .... → 에피소드 12
- 頼んじゃおう(부탁한다) → 에피소드 12

분기
- とりあえず家に帰ろう(어쨌든 집으로 돌아가자)
- そうだ！連くんは？(맞다! 렌군은?)

분기
- 警察に すべて 任せよう(경찰에 모두 맡기자) → 에피소드 4
- 逃げたほうが いいみたい(도망치는게 좋을 것 같다)

분기
- そ～っと部屋に入る(조용히 방으로 들어간다)
- 何か武器を探さなきゃ(뭔가 무기를 찾는다)

분기
- この男、怪し過ぎる(이 남자, 너무 수상하다)
- まさか、のどか…(설마 노도카가…?)

분기
- いったい誰がのどかを？(도대체 누가 노도카를?)
- どうしてこんなことに…(어째서 이런 일이)
- こいつがやったんだ(이 녀석이 한건가)

분기
- やっぱり信用できない(역시 믿을 수 없어)
- 信用できそうね(믿을 수 있을 것 같아)

분기
- 捕まるわけにはいかない(잡힐 수는 없지)
- 抵抗しないほうがいい(저항하지 않는 편이 좋다)
- .... → 에피소드 10

분기
- 表通りに逃げよう(정문으로 도망가자)
- 裏路地に隠れよう(뒷골목에 숨자) → 에피소드 10

분기
- 警察に出頭しよう(경찰서에 출두하자) → 에피소드 10
- とりあえずこの格好ね…(어쨌든 이 복장을)

분기1
- かなりイケてる感じ(꽤 대담한 느낌)
- やっぱカジュアル(역시 캐주얼)
- ビシッとOL風(우아한 OL풍) → 에피소드 13

분기
- やっぱカジュアル(역시 캐주얼)
- ビシッとOL風(우아한 OL풍) → 에피소드 13

분기 16

분기
自宅マンションへ(자택 맨션)
ラオシューの店へ(라오슈)
編集部へ(편집부로)

분기
やっぱり行くのはやめよう(역시 갈 수밖에 없어)
留守電になにか入ってないかな？(부재중에 전화가 오지 않았을까)

분기
編集部にとりあえず電話(어쨌든 전화)
行くしかない！(갈 수밖에 없어) → 에피소드 14

분기
電話してみよう(전화해보자)
會いに行かなきゃ(만나러 가야지)
→ 에피소드 14

분기
漣の家へ(렌의 집으로)
ラオシュー店へ(라오슈에게)
編集部へ(편집부에)

분기
電話してみよう(전화해 보자)
行くしかない！(갈 수밖에 없다)

분기
………
大聲で助けを(큰소리를 도움을)
この隙に逃げられうかも(이 틈을 타 도망쳐야지)

분기
自分でやるわ(내가 할게) → 에피소드 16
賴むわ(부탁해)

분기
確かに私を助けてくれた(확실히 나를 도와줬어)
いや、信じられない(아니, 믿을 수 없어)
どうしてあのパーティーに？(어째서 그 파티에?)

분기
漣くんのアパートに急ごう(렌군의 아파트에 서두른다)
漣くんにすぐ電話(렌군에게 바로 전화)

분기
ひとりで逃げる(혼자서 도망친다)
とりあえずついていく(어쨌든 따라 간다)

분기
絶對渡さない！(절대로 넘기지 않는다)
渡した隙に逃げよう(넘기는 틈을 타서 도망친다)

분기
信じる(믿는다)
信じない(믿지 않는다)

분기
加美の事を聞きたい(카가미에 대해서 묻는다)
なぜ私が追われるの？(어째서 내가 쫓기는거지?)
あの連中はなんなの？(나를 쫓는 일행들은 뭐지?)
どうして一人で追うの？(어째서 혼자서 쫓는거야?)

분기
この隙に逃げる(이대로 도망친다)
このままリョウといる(이대로 료와 함께 있는다) → 에피소드 18

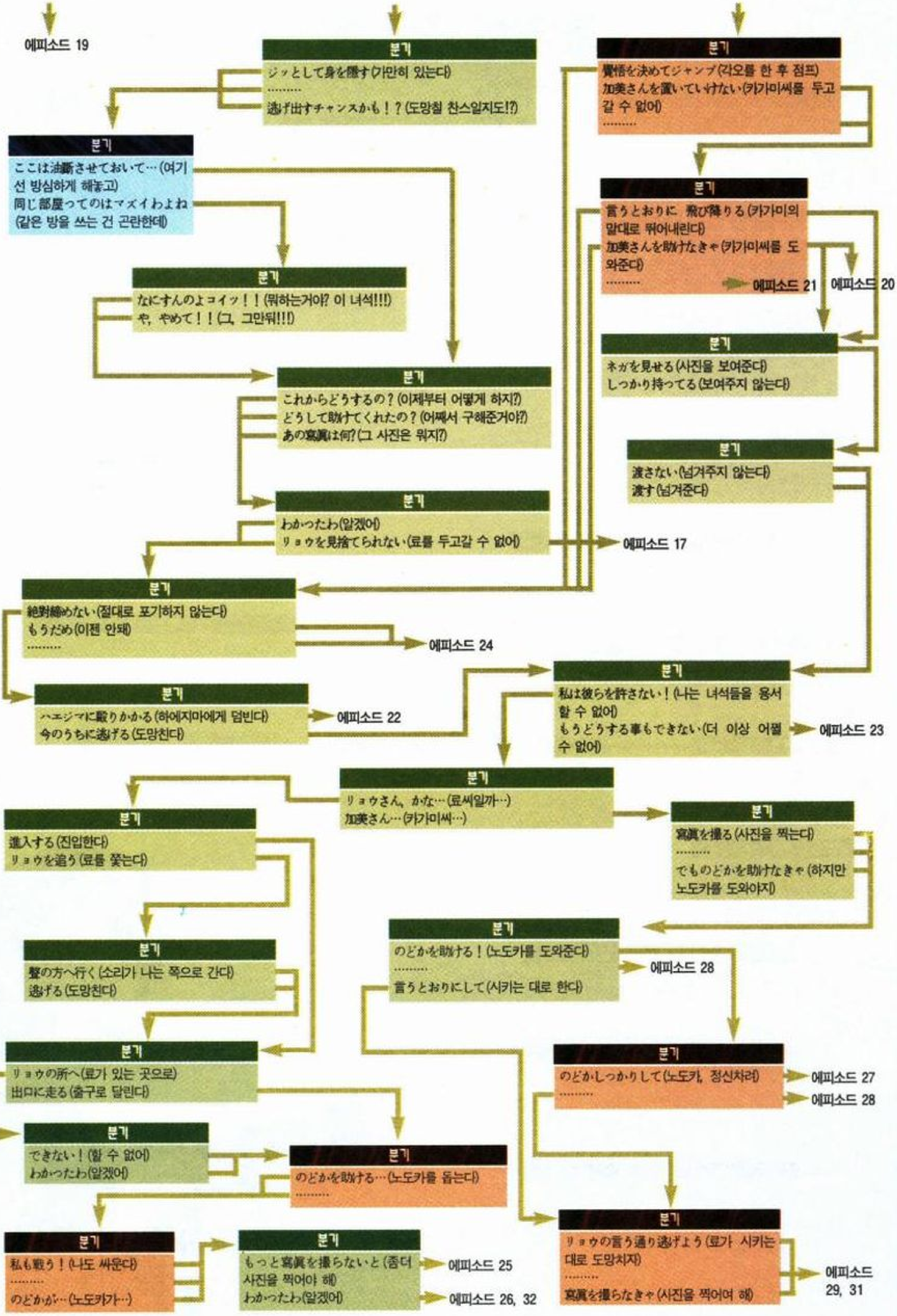
분기
渡したほうがいい(넘기는게 좋다)
渡さない(넘기지 않는다)

분기
ここにいる(여기에 있는다) → 에피소드 17
この隙に逃げる(이 틈을 타서 도망친다)

분기
ジルの事を考える(질에 대해 생각한다)
ジルの戀人の事を考える(질의 애인에 대해 생각한다)
ふたり以外の事を考える(그 외의 것을 생각한다)

분기
秒(1초)
3秒(3초)
秒(7초)
10秒(10초)





에피소드 19
분기
ジッとして身を隠す(가만히 있는다)
………
逃げ出すチャンスかも！？(도망칠 찬스일지도!?)
분기
覚悟を決めてジャンプ(각오를 한 후 점프)
加美さんを置いていけない(카가미씨를 두고 갈 수 없어)
………
분기
ここは油断させておいて…(여기선 방심하게 해놓고)
同じ部屋ってのはマズイわよね(같은 방을 쓰는 건 곤란한데)
분기
言うとおりに 飛び降りる(카가미의 말대로 뛰어내린다)
加美さんを助けなきゃ(카가미씨를 도와준다)
………
에피소드 21
에피소드 20
분기
なにすんのよコイッ！！(뭐하는거야? 이 녀석!!!)
や、やめて！！(그, 그만둬!!!)
분기
ネガを見せる(사진을 보여준다)
しっかり持ってる(보여주지 않는다)
분기
これからどうするの？(이제부터 어떻게 하지?)
どうして助けてくれたの？(어째서 구해준거야?)
あの写真は何?(그 사진은 뭐지?)
분기
渡さない(넘겨주지 않는다)
渡す(넘겨준다)
분기
わかったわ(알겠어)
リョウを見捨てられない(료를 두고갈 수 없어)
에피소드 17
분기
絶対諦めない(절대로 포기하지 않는다)
もうだめ(이젠 안돼)
………
에피소드 24
분기
ハエジマに殴りかかる(하에지마에게 덤빈다)
今のうちに逃げる(도망친다)
에피소드 22
분기
私は彼らを許さない！(나는 녀석들을 용서할 수 없어)
もうどうする事もできない(더 이상 어쩔 수 없어)
에피소드 23
분기
リョウさん、かな…(료씨일까…)
加美さん…(카가미씨…)
분기
進入する(진입한다)
リョウを追う(료를 쫓는다)
분기
写真を撮る(사진을 찍는다)
………
でものどかを助けなきゃ(하지만 노도카를 도와야지)
분기
のどかを助ける！(노도카를 도와준다)
………
言うとおりにして(시키는 대로 한다)
에피소드 28
분기
聲の方へ行く(소리가 나는 쪽으로 간다)
逃げる(도망친다)
분기
リョウの所へ(료가 있는 곳으로)
出口に走る(출구로 달린다)
분기
のどかしっかりして(노도카, 정신차려)
………
에피소드 27
에피소드 28
분기
できない！(할 수 없어)
わかったわ(알겠어)
분기
のどかを助ける…(노도카를 돕는다)
………
분기
私も戦う！(나도 싸운다)
………
のどかが…(노도카가…)
분기
もっと写真を撮らないと(좀더 사진을 찍어야 해)
わかったわ(알겠어)
에피소드 25
에피소드 26, 32
분기
リョウの言う通り逃げよう(료가 시키는 대로 도망치자)
………
写真を撮らなきゃ(사진을 찍어야 해)
에피소드 29, 31

에피소드별 해설

에피소드 1, 2, 3, 4

파티장에서 스캔들 사진을 찍지 못했을 경우에 나오는 엔딩. 초반 파티장 렌에게 정보를 얻는 선택문에서 '렌군 훌륭해(連くんエライ!)'만 선택했다면 에피소드 4로, 3개의 분기를 모두 선택했다면 다음 분기에서 에피소드 3으로 진행된다.



▲팔린다는 내용. 하지만 죽는 것보다는 나을지도…

에피소드 5

결국 스캔들 사진을 찍는데 실패한 사키. 하지만 대신 렌이 그 사진을 찍고, 신문에 이름이 난다. 결국은 자긴 돈주고 정보사서 남 좋은 일 시킨 격이 된다.



▲특종을 잡은 렌. 매스컴 사람들이 사키의 집 앞으로 몰려든다…

에피소드 6, 7, 8

고속도로에서 뒤쫓아온 하에지마에게 죽는다. 죽는 장면이 조금씩 틀리지만 결국 죽는다는 결과에 대해서는 별반 다르지 않다.



◀이렇게도 죽고



▲이렇게도 죽는다

에피소드 9

카가미를 피해 뒷골목으로 도망갈 경우 나오는 에피소드. 하에지마에게 죽는다



▲역시 죽는다

에피소드 10

경찰에게 노도카의 살인 용의자로 잡히게 된다. 죽지는 않지만 감옥살이하게되는 에피소드.



▲즐거운 감옥인생…

에피소드 11

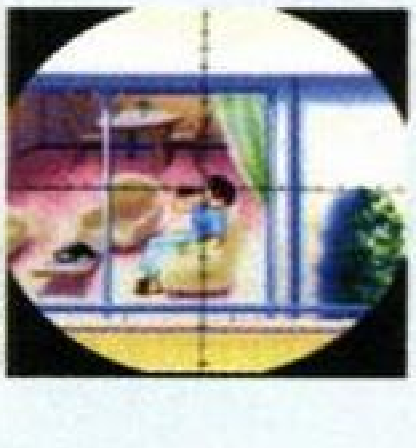
내용은 에피소드 10과 같지만 진행법이 조금 다르다. 파티장에서 '경비원을 체크한다', '필름을 넘긴다', '…'의 순으로 진행하면 에피소드 8이 아닌 새로운 분기로 진행할 수 있게된다. 그 후 경찰에 모든 것은 '맡긴다'를 선택하면 결국은 용의자로 체포되고 감옥살이하는 에피소드가 나온다.



▲신고하러 갔다가 잡히는 케이스

에피소드 12

고속도로에서 하에지마의 공격을 받은 후, 편집부로



▶헤드샷 2600점! (사일런트 스코프)

들려 사진을 맡기고 오면 나오는 에피소드. 의문의 적에게 저격당해 죽는다.

에피소드 13

도주중에 카드를 사용하여 잡히는 에피소드. 달성률이 50%이상일 때, 볼 수 있다.



▲도주중 카드를 사용하는 것은 곧 죽음을 의미한다

에피소드 14, 15, 16

경찰에 붙잡히는 에피소드. 14는 편집부에서, 15는 중화가에서, 16은 자신의 집에서 붙잡힌다.



▲체포되는 에피소드… 이 후는 감옥살이

에피소드 17

조직에게 필름을 넘겨주고도 죽는 에피소드. 이전 선택문에서 '필름을 넘겨준다'를 선택하면 에피소드 18로, '필름을 넘겨주지 않는다'를 선택하면 계속해서 게임이 진행된다.



▲필름을 넘겨주지만… 죽는다

에피소드 18

내용은 에피소드 17과 같다. 이전 선택문에서 '필름을 넘겨준다'를 선택하면 에피소드 18로, '필름을 넘겨주지 않는다'를 선택

하면 계속해서 게임이 진행된다.



에피소드 19

사진 현상하는 시간을 맞출 때, 3초를 제외한 나머지 3개를 선택하면 하에지마가 들이닥친다.



▲너무 시간 끌면 죽는다

에피소드 20

카가미와 전차로 뛰어내린 신에서 도망가라고 하는 카가미의 말에 '……', '카가미씨를 돕는다'를 선택하면 총맞고 죽는 에피소드 20으로 진행.



◀"우리 함께 죽어요(From 구원의 반)"

에피소드 21

열차에서 뛰어내리라는 카가미의 말을 무시하고 계속 버티다가 죽는 에피소드.



▲그러니까 도망가랄 때 갔으면 됐잖아

에피소드 22

부랑아들과 하에지마가 싸우고 있을 때, 도망가지 않고, 함께 싸움에 동참하면 발생하는 에피소드. 사키가 죽는 것은 변함없지만 이 에피소드의 경우 하에지마까지 함께 죽기 때문에 볼 가치는 충분히 있다.



▲사키 한 목숨 바쳐 대마왕 하에지마를 물리친다

에피소드 23

겨우겨우 도망친 후, 자신 혼자서는 더 이상 어쩔 수 없다고 판단하면 나오는 에피소드. 경찰도 하에지마의 조직과 한패라는 것을 알 수 있다.



▲오노즈카 경관의 정체는 마지막에 밝혀진다

에피소드 24

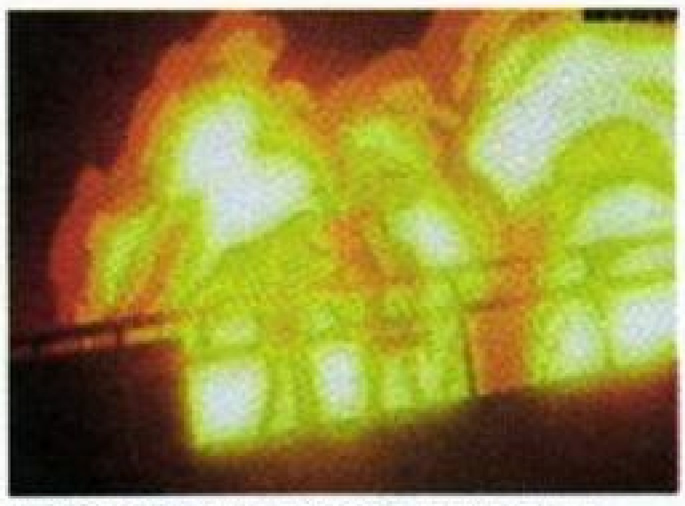
하에지마를 만났을 때, 포기하면 발생. 그냥 죽는다.



▲그냥 죽여라…

에피소드 25

마지막 분기에서 도망가지 않고, 계속 사진을 찍는다를 선택하면 발생하는 에피소드. 창고가 폭발해 죽는다.



▲사진은 충분히 찍지만 폭발에 휩싸여 죽는다

에피소드 26

에피소드 32루트로 진행해왔지만 결국은 마지막에 총맞고 죽는 에피소드. 렌과 노도카를 죽이고 에피소드 32로 진행하면 볼 수 있다.



▲초반에는 대부분 이 에피소드를 보게 된다

에피소드 27

노도카에게 총맞고 죽는 에피소드



▲친구 잘두면 3대가 편하다…라고 했는데…

에피소드 28



노도카를 죽이려다 죽는 에피소드

◀"임무완료"

에피소드 29

에피소드 31 루트로 진행해 왔지만 결국은 총 맞고 죽는 루트. 상황은 26과 같다. 렌과 노도카를 죽이고 진행하면 볼 수 있다.



▲26의 경우와 같다

에피소드 30

스페셜 모드에서만 볼 수 있으며 에피소드 26, 29와 같은 루트로 렌과 노도카를 죽인 후, 진행하면 볼 수 있다(즉 마지막에 총을 맞으면 된다). 사키 아버지의 정체를 알 수 있는 에피소드…. 에피소드 33과는 상반되는 진 배드엔딩이라고 할 수 있다.



◀사키 아버지의 정체

에피소드 31

카가미 굳엔딩. 사건은 일단락되었지만 사키는 나머지 조직까지 파멸시키기 위해 카가미와 함께 계속해서 조사를 한다는 내용의 에피소드.



▲안경과 함께

에피소드 32



◀선글래스도 함께

료의 굳엔딩. 사키는 료의 본국으로 찾아가 함께 조사를 계속한다는 내용.

에피소드 33

스캔들의 진 엔딩이라고 할 수 있다. 스페셜 모드에서 에피소드 31, 32 루트로 진행하면 볼 수 있다. 사키는 아버지를 만나 새로운 진실을 알게 된다는 에피소드.



▲31, 32 루트와 내용은 완전이 같지만 마지막에 카가미와 료의 에피소드가 아닌 사키의 아버지가 등장한다

에피소드 34

외전격 시나리오. 여성 아이돌 사야카의 불륜을 특종사진으로 찍으려 하지만…. 불륜이 아닌 자신의 아버지를 만난 것이었다는 건전한 내용. 사키는 자신의 아버지를 생각하며 필름을 버린다.



▲사야카의 성우는 To Heart의 멀티, 아크 더 래드의 리자 등으로 유명한 호리에 유이~♥. 참고로 이 에피소드에는 엔딩보컬이 준비되어 있다

에피소드 35

섹시 여배우의 숨겨진 과거를 카메라에 담기 위해 쿠로키 레이코를 찾아가지만… 그녀는 사실 남자였다는 것이 밝혀지는 외전격 시나리오.



▲세상에는 3종류의 사람이 있다. 남자, 여자, 그리고… 숨겨진 과거를 가지고 있는 섹시 여배우

에피소드 26, 29, 31, 32 조건

카가미와 료의 굳엔딩과 배드엔딩. 진행 루트는 거의 같지만 배드엔딩이 나오는 사람은 계속해서 배드엔딩이, 굳엔딩이 나온 사람은 계속해서 굳엔딩이 나오게 된다. 이는 달성률과 관계가 있는데…. 달성률이 80% 이하일 때는 굳엔딩보다 배드엔딩을 보기가 쉬우며 80%이상일 때는 배드엔딩보다 굳엔딩을 보기가 쉽다. 조건은 80%이하일 때, 노도카가 죽으면 배드엔딩, 아무도 죽지 않으면 굳엔딩이. 80%이상일 때는 둘다 죽으면 배드엔딩, 아무도 죽지 않거나 한사람만 죽으면 굳엔딩이 나온다.

100%를 위하여…

모든 에피소드를 보고, 모든 분기를 다 지나왔다고 해도 달성률이 100%가 되지 않는다. 이것은 야루도라 시리즈의 특징이기도 한데… 어떤 분기를 지나왔는가에 따라 이번 분기에 따른 결과가 아주 조금(정말로 조금)바뀌기 때문에 100%를 달성하기 위해서는 상당한 인내심을 필요로 한다(그래도 시리즈 중 난이도는 가장 낮다). 여기에 놓치기 쉬운 분기와 포인트를 정리해놓았으니, 우선 모든 에피소드와 모든 분기를 지나온 후 100%에 뜻이 있는 사람은 참고하도록 하자.

달성률 50%를 넘으면

달성률 50%를 넘으면 게임의 시작과 함께, 어머니의 꿈을 꾼 후, 라오슈에 가는 방법, 파티장에서 카가미를 발견했을 때, 웃을 고를 때의 선택문이 추가된다.



▲이런 식으로 선택문이 추가된다

놓치기 쉬운 분기

'경비원을 체크', '필름을 넘긴다', '…,'



▲놓치기 쉽다. 체크!

'경찰서에 가자', '도망치는 편이 좋을 것 같다'의 순으로 진행하면 이 후 중화가에서 라오슈가 죽은 후, 선택문 없이 바로 '렌에게 서두른다'로 진행되고, 중화가에서 카가미를 만났을 때, 새로운 선택문이 추가된다. 특히 고속도로에서 하이지마에게 쫓길 때, 앞서 선택문에서 '경비원을 체크'를 선택했다면 '…'를 선택해도 에피소드 8이 아닌 새로운 분기가 등장하게 된다.

두가지 패턴의 전화

자택에서 도망나와 라오슈에게 전화를 걸 때, 상마오가 받을 때와 아무도 받지 않을 때, 마찬가지로 렌에게 전화를 걸었을 때, 받을 때와 받지 않을 때 두가지 버전이 준비되어 있다.

조건은 초반 라오슈에게 갈 때, 전차를 타고 가면 상마오는 전화를 받고, 렌은 받지 않으며, 자가용을 타고 갔다면 렌이 받고 상마오가 받지 않는다.



▲받을 때와 안받을 때의 두가지 버전이 있다. 이 후 시나리오에는 눈곱만치도 영향을 미치지 않지만 100%를 목표로 하는 사람은 놓치지 말자

싸울 결심을 할 때

스토리의 후반, 료와 재회를 한 후, 사키가 싸울 결의를 할 때, 일반 버전, 카가미가 죽었다고 알고 있을 때의 버전, 렌이 죽었을 때의 3가지 버전이 있다. 즉 료 분기로 진행했을 때, 카가미 분기로 진행했을 때, 렌이 등장했을 때의 3종류이다.



▲단지 다른 것은 여기에 사키가 나열하는 이름뿐…

에피소드 17, 18

각각 료와 카가미와 함께 있다가 죽는 에피소드. 다만 여기서 바로 에피소드가 나올 때와 죽지 않고 게임이 계속 진행될 때가 있다. 조건은 이 선택문이 나오기 바로 전, '필름을 넘겨주지 않는다'를 선택하면 죽지 않고 진행, '필름을 넘겨준다'를 선택하면 각 에피소드가 나온다.



▲여기서 선택

하에지마와 싸우기로 결심

부랑아들이 하에지마와 싸우는 장면. 도망간다를 선택하면 계속해서 스토리 진행, '하에지마에게 덤빈다'를 선택하면 에피소드 22가 나온다. 하지만 같은 에피소드라도 카가미와 료의 분기에 따라 연출이 조금 바뀐다.



▲이것과



▲이것이 다르다

0.33%의 미학

대부분 99.67%에서 더 이상 달성률이 올라가지 않을 것이다. 이 부분이 가장 까다로운 문제로…. 에피소드 31과 32에는 각 3가지 버전이 있다. 노도카가 죽는 버전, 렌이 죽는 버전, 그리고 두사람이 살아있는 버전. 엔딩의 내용은 같지만 사건이 해결후, 무덤으로 찾아가는 신이 추가된다. 또한 노도카와 렌이 둘다 죽었을 경우에는 마지막에 에피소드 31이라면 26으로, 32라면 29로 진행된다(배드엔딩).



▲99.67% 여기가 최대의 고비로 대부분 카가미 분기에서 노도카를 죽이지 못해 0.33%를 채우지 못한다

렌 등장 & 죽이기. 그리고…

후반 카가미의 말대로 열차에서 뛰어내린 후, 렌이 등장할 때가 있다. 렌은 초반 파티장에서 '렌군 훌륭해'만 선택하지 않으면 등장한다. 하지만 렌이 등장했다는 것이 렌이 죽는다는 것을 의미한다.



▲렌이 등장… 여기서 렌이 죽으면 에피소드 32에서 렌이 죽었다…라는 식의 내용이 추가된다

노도카 죽이기

료의 루트에서는 '노도카를 구한다'가 아닌 '…'를 선택하면 쉽게 죽일 수 있지만 카가미 루트에서는 특별히 죽는 연출이 준비되어있지 않기 때문에 죽었는지 살았는지 알 방도가 없다. 카가미 루트에서 노도카를 죽이는 방법은 카가미와 함께 창고에 잠입한 후, '사진을 찍는다', '노도카를 구한다', '…' 순으로 선택하면 된다.



▲죽는다…

스토리 공략

이제 영화를 시작하오니 핸드폰을 꺼주십시오.

룸메이트의 이름은 노도카

늦은 아침, 과거… 즉 어렸을 적의 부모님 꿈을 꾸던 사키는 부시시한 모습으로 잠에서 깨어난다. 그런 그녀를 맞아주는 것은 룸메이트인 노도카.

사키: 우…웅….

노도카: 사키 일어났어?

사키: 노도카 좋은 아침!. 근데 지금 몇시야?

노도카: 점심먹을 시간…. 그것보다 안좋은 꿈이라도 꾼거야?



사키: 어머니 꿈을 꾸었어.

노도카: 미안. 쓸데없는 걸 물어서…

사키: 괜찮아. 신경쓰지 않아도 돼.


▲평화로운 아침

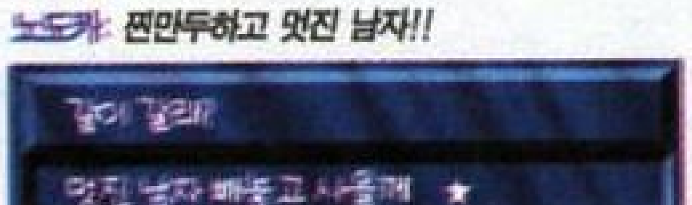

▲룸메이트인 노도카. 설정은 있지만 게임상에서는 사키의 룸메이트로서의 비중밖에 가지고 있지 않다

완전히 잠에서 깨어난 사키는 노도카와 함께 아침식사(점심에 가까운)를 한다.

노도카: 요코하마에 간다고?

사키: 그래. 오후에 볼일이 있어서. 뭐 사올 거라도 있어?

노도카: 찐만두하고 멋진 남자!!



사키: 멋진 남자 빼놓고 전부 사올게.

노도카: 요코하마라면 또 라오슈 씨라는 사람의 가게?

사키: 맞아. 요즘 특종이 뜸하니까 오랜만에 정보라도 사올까 하고….

노도카: 역시…. 그나저나 대단하네. 사진 주간잡지 업계…. 특종을 파는 업종까지 있을 정도라니….

사키: 하지만 정보료는 상당히 비싸.

노도카: 가난한 프리 카메라맨은 자주 이용할 수도 없다는 말이군.

사키: 그렇게 적나라하게 말하다니…. 그래, 나 가난해…. 가난한 김에 옷 많이 가지고 있는 룸메이트에게 한가지 부탁이 있는데….

노도카: 응? 또?

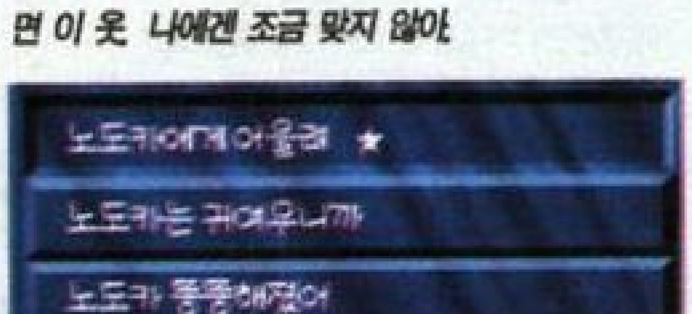
노도카는 자신의 옷을 한 벌 사키에게 빌려준다. 옷을 갈아입고, 거울에 전신을 비추어보는 사키.


▲흐음… 어울려… 어울려…

노도카: 아! 딱 맞는데!

사키: 다행이다. 언제나 고맙게 생각하고 있어. 노도카.

노도카: 역시 사키, 스타일 좋은데. 솔직히 말하자면 이 옷, 나에겐 조금 맞지 않아.



사키: 그럴까? 난 역시 노도카에게 더 잘어울릴 것 같은데…


▲헉… 이 분위기는…

노도카: 그, 그래? 역시!

사키: 멋·있·어♡

노도카: 앗! 사키 귀여워~.

사키: 앗! 이 이상은 안돼. 좋은 친구관계로 남아야지.

모든 준비를 끝마치고 사키는 어머니의 사진을 보며 다녀오겠다는 인사를 한다.

사키: 다녀올게요. 어머니.

노도카: 사키~. 너무 늦장부리면 또 늦어.

사키: 괜찮아. 바로 나갈거야.

노도카: 또 자가용으로 갈거야?



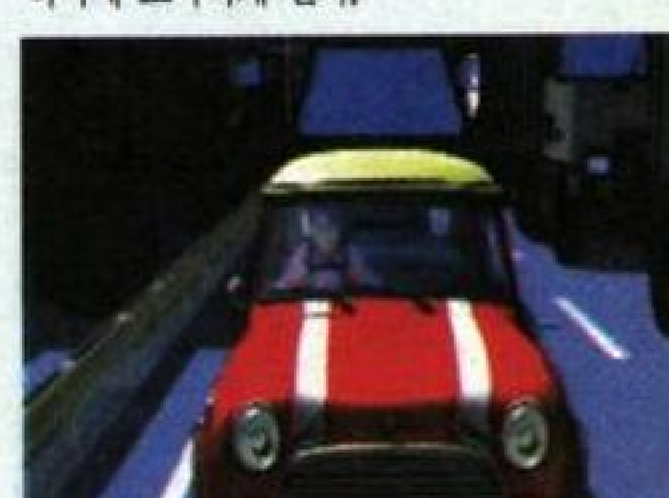
사키: 물론! 역시 자가용이 빠른걸!!

노도카: 그거야 사키가 더 이상 받을 벌점이 없을 정도의 속도위반자라서 그런 거라 생각되는데….

사키: 아직 면허정지 당할 정도의 벌점이 쌓인 건 아니야.

노도카: 과연….

하지만 도로는 엄청난 정체현상을 보이고, 결국은 약속시간 한참이 지나서야 요코하마에 도착하게 된다.


▲폭주왕 사키도 고속도로 정체 앞에서는 어쩔 수 없다

라오슈에서 스캔들의 정보를…

라오슈에 도착하면 샹마오가 맞아준다.

샹마오: 기다리고 있었습니다. 키타자와 님.

사키: 오랜만이야. 미스 샹마오.

샹마오: 라오슈가 기다리고 있습니다. 자! 이쪽으로.

라오슈의 안내를 받아 안으로 들어가며 라오슈가 반갑게 맞이해준다.

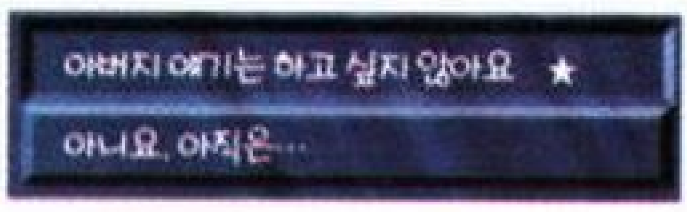
라오슈: 오랜만이네. 사키씨. 언제 봐도 아름다운걸!

사키: (멋적은 듯이 웃으며)하…하하… 감사합니다.

라오슈: 어때? 이제 슬슬 일을 이어받을 생각이 들었어? 당신의 아버지는 대단한 일을 하고 계셨어.

사키: (어두운 표정을 지으며)예, 예….

라오슈: 내가 살던 나라는 옛날에 많은 전쟁이 있었지. 그 당시 당신의 아버지는 전쟁통에서 많은 사진을 찍던 유명한 보도사진가였어. 하지만 사키는 예능 특종전문 카메라맨. 이건 좀 아깝다고 생각하지 않아? 뭐하면 내가 소개시켜줄 수도 있는데…. 어때? 난 그쪽의 정보에 대해서도 강하다고…. 신문도 잡지도 특종이 부족하면 모두 나에게 정보를 사러 올 정도니까.



사키: 그 얘기는 하고 싶지 않습니다.

라오슈: 그렇다면 처음 약속대로 예능계의 정보를 팔도록 하지.



▲라오슈와 사키의 아버지는 전장을 함께 헤쳐온 사이…



▲현재는 행방불명이 된 사키의 아버지…

정보가 담긴 한권의 책을 사키에게 건내주며

라오슈: 하지만 사키씨, 시간약속에 둔한 것은 별로 좋지 못해. 사실은 오늘 사키씨를 위해 정보 3개를 준비했었지만 시간이 되도 올 기미가 보이지 않아서 다른 사람에게 나머지 두 개는 팔아버렸어.

사키: 그럴수가….

라오슈: 남은 것은 하나. 하지만 다행히 남은 것이 최대의 특종이지. 일본에 온 외국인 아티스트의 극비연애 특종.

사키: 사겠어요.

라오슈: 그럼 내용을 한번 확인해 보도록 하게.

특종의 내용을 확인하던 사키는 엄청나게 놀란다. 일본에서도 유명한 질 사우저의 특종 정보였기 때문이다.

사키: 엣! 질 사우저라면!!! 그 뮤지션 질을 말하는 거예요?

라오슈: 맞아! 일본 친구에게 초대받아 극비리에 일본에 와있어. 숨겨놓은 애인도 함께.

사키: 두사람의 결정적인 순간을 카메라에 담으면 엄청난 특종이 되겠는걸!

또한 라오슈가 건내준 정보가 담긴 책안에는 파티 입장권이 함께 들어있었다.

사키: 이, 이건 뭐지?

라오슈: 질 사우저를 위해 극비리에 열리는 파티의 입장권. 단 위조야.

사키: 역시 세심하다니까.



▲질 사우저라고!?

파티장

그날 밤, 파티장소에 도착한 사키. 일단 파티에 참석하기 전 화장을 하며

사키: 음, 꽤 괜찮은데! 좋은 향기잖아!! 이러다가 남자들이 너무 접근해와서 잠입 취재할 겨를도 없어지는 건 아니겠지? 자! 그럼 가볼까?



▲자아도취

파티장 안으로 들어가려고 할 때, 수상한 남자가 문 앞을 얼씬거리고 있다. 손에 캠코더를 들고 있는 것으로 봐서는 아무래도 사키의 라이벌 같기도 한데…. 특종을 잡는 카메라맨치고는 너무 엉성한 모습에 그냥 신경 끄고 회장 안으로 들어간다. 회장안으로 들어오면 그곳에는 정치계나 예능계에서 거물급이라 불리는 인물들이 모두 참석해 있는 엄청난 파티였다. 역시 직업은 못 속인다고 피가 끓어오르는 사키지만 일단 오늘의 목적은 질의 스캔들 사진이라는 사실을 되새기고 신중히 주변을 살핀다.



▲설마 라이벌?



▲어리버리한걸 보니 신경 안써도 되겠군



사키: (주의를 한번 둘러보며)저것도, 저것도, 저것도 모두 경비원이겠지? 체크! 체크!

주의를 둘러보던 중 한 남자(료)를 발견한다. 매서운 눈빛이 사키에게는 결코 낯설지가 않게 느껴지는데….

사키: 앗! 저 눈! 알고 있어! 저 눈은….

과거 전쟁통에서 보았던 병사들을 떠올리며….

사키: 맞아…. 저 눈은 어렸을 적에 보았던 병사들과 같은 눈



▲전장을 헤치고 온 사나이의 눈빛이다

료와 눈이 마주치자 바로 시선을 다른 곳으로 돌리며 초대권을 내고 안으로 들어가려 한다.

사키: (초대권을 내며)부탁합니다.

접수: 저… 손님, 이 티켓말인데요….



위조란 것이 발각됐다고 생각한 사키는 엄청나게 놀라지만 태연한 표정을 짓는다

접수: 돌아갈 때, 기념품 교환권이 함께 들어있으니 가지고 계십시오;.
사키: 그… 그랬군요, 고마워요.


▲여기서부터 분기가 시작된다

사키는 파티장 여기저기를 누비며 질 사우저를 찾아다닌다.

사키: 어디야? 도대체 질 사우저는 어디에 있는거지? 음…; 이렇게 사람이 많아서는 도저히 알 수가 없겠는걸.

그런 생각을 하고 있을 때, 뒤에서 굵고 짧은 목소리의 남자가 사키에게 말을 건다.

???: 손님, 위조 티켓을 사용하셨군요.

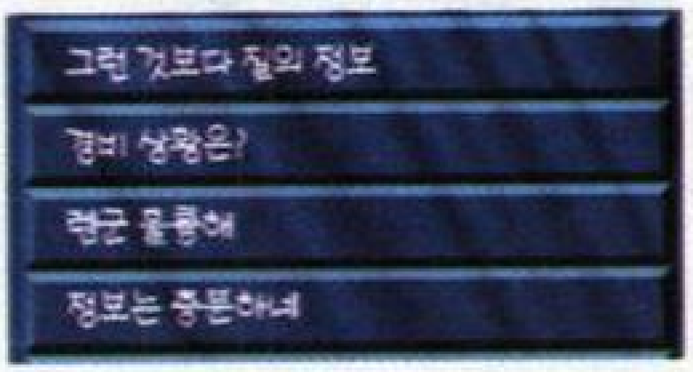


깜짝 놀라며 뒤를 돌아보면, 그 목소리의 주인공은 회사의 아르바이트생 렌이었다.
사키: 렌군!? 정말 놀라서 죽는줄 알았잖아! 적당히 하라고~
렌: 하지만 선배님 두리번거리는 게 어딜 봐도 수상해서 그만…
사키: 시끄러, 아르바이트군에게 그런 소리 듣고


▲연하의 남자에게 관심은… 있나?

싶지 않아!!
렌: 회사도 아닌데 그 아르바이트군이라는 별명으로 부르지 마세요.


▲정말로 열심이군…



사키: 하지만 고마워.
렌: 갑자기 왜 그러시죠?
사키: 아니, 언제나 나 때문에 고생한다고 생각돼서.
렌: 무… 무슨 말씀을 하시는 겁니까?
사키: 정말로 고맙게 생각하고 있어.
렌: 아니요, 모두 선배를 위해서인걸요, 얼마든지 할 수 있어요.
사키: 경비원쪽은 어때? 꽤 있어?
렌: 홀 이외의 장소에는 험악하게 생긴 경비원들이 어슬렁거리고 있어요, 경비원이라고 한눈에 알 수 있더라구요.
사키: 근데… 카메라는 확실히 챙겨 왔겠지?
렌: 물론 가지고 왔습니다.



카메라를 가지고 질을 찾아다니던 사키는 풀장에서 애인과 함께 있는 질을 발견, 카메라에 담는데 성공한다. 하지만 사진 찍는 장면을 다른 사람에게 들켜버린다.

남자: 누구야! 거기 있는건?


▲목표물 발견!! 놓치지 않는다

사키: 이런! 걸렸다!
남자: 놓치지마! 잡아라! 침입자다!


▲질의 스캔들 사진을 찍는데 성공

겨우겨우 도망쳐 나온 사키는 자신의 자가용을 타고 집으로 향한다. 하지만 고속도로 한가운데서 의문의 자가용이 사키를 뒤따라온다.

사키: 휴… 겨우 도망쳤다, 응? 뭐하는 거야? 내 소중한 차를!?

추적해온 자가용이 창문이 열리고, 그곳에 타고 있던 하에지마란 남자가 손도끼로 사키를 공격한다.

하에지마: 필름을 넘겨라! 순순히 따르면 목숨만은 살려주지.
사키: 무슨 소릴 하는거야! 내 차를 이렇게 만들다니!!
하에지마: '시체애호자'라고 알고 있어? 특히 나는 파괴된 인간의 육체를 좋아해서 말이지.
사키: ……;

고속도로에서 사키의 자가용을 둘러싼 추격전이 계속된다. 아니 사키의 자가용은 이미 하에지마 일당에게 둘러 쌓여 있었다.

하에지마: 이대로 가면 사고사(事故死)는 피할 수 없게 돼, 불덩어리가 돼서 재만 남던가 충돌에 의한 충격으로 몸이 산산조각 나던가…; 어느쪽이던 아름다운 시체를 볼 수 있을 것 같기는 하지만.
사키: 진심인가? 이 녀석 정말 날 죽이려 하는거야? 단순한 스캔들 사진 한 장 때문에…?
하에지마: 그렇게 되고 싶지는 않겠지? 자! 어서 필름을 넘겨라, 빨리 대답해라, 필름을 넘길지, 아니면 지옥을 향해 계속 달릴지…;


▲정말 집요하다는 말밖에 안나온다


▲그렇다고 도로 한가운데서 도끼질할 필요는 없잖아?



사키: *학생시절의 내 별명 알고 있어?*
하에지마: *!?*
사키: *폭주왕 사키!*

기어를 바꾸고 제자리에서 U턴하는 엄청난 능력을 보여주는 사키!! 하지만 정면에는 트럭이 달려오고, 위기는 계속된다. 트럭을 피해, 고가도로에서 추락해 돼지를 수송하던 차 뒤칸에 떨어진 사키는 구사일생으로 목숨은 건지지만 하에지마의 추격은 끝나지 않았다. 게다가 이번에는 총까지 들고 설치는데….

사키: *뭐야! 도대체!! 내가 어째서 이런 꼴을 당해야하는 거지!? 내가 뭘 어쨌다는 거야!?*

도로에서 차 두 대 사이를 빠져나가는 등, 전설의 폭주왕답게 다양한 묘기를 보여주며 하에지마의 추적을 따돌리는 사키. 하지만 엎친 데 덮친 격이라고…. 뒤에서는 하에지마 일당이 총을 난사하며 추적해오고, 앞에서는 료가 총을 겨누고 있었다.

사키: *전진해도 지옥, 빠져도 지옥, 어차피 같은 지옥이라면….*




▲묘기를 보여준다


▲좌충우돌, 다사나난, 설상가상…


▲총 맞고도 안죽나 볼까?

결국 사키의 선택은 목숨을 걸고 료가 서있는 트럭에 정면으로 충돌하는 것이었다. 자신의 자가용이 희생이 되었지만 모든 추적에서 벗어난 사키는 일단 집으로 돌아간다.

사키: *(집앞에서)휴우…. 겨우 도착했다. 이렇게 걸어본 것도 오랜만인걸. 들어가면 우선은 샤워부터 해야지.*

집에 도착하면 또 다른 불행이

문 앞에 도착. 열쇠를 따려고 하는데… 이미 문이 열려있다. 노도카가 문을 열어둔 채로 있을리는 없고….



사키는 설마하는 마음으로 문을 열고 조심스레 안으로 들어간다. 안으로 들어와 집안을 한번 둘러보면 노도카의 방문 앞에 피가 묻어있는 것을 알게된다. 사키는 놀라며 노도카 방안으로 들어간다.

사키: *노도카!!!*

하지만 사키를 맞이해주는 것은 여느 때와는 확실히 다른, 노도카의 시체였다. 괴로워하는 사키의 뒤에 어제 파티장 앞에서 캠코더를 가지고 설치던 남자(카가미)가 나타난다.


▲설마…?



카가미: *미안! 내가 좀더 빨리 도착했더라면….*
사키: *당신은 어제! 어째서… 어째서 노도카가…!?*
카가미: *유감이야! 너희들을 도와주려고 했는데 조금 늦은 것 같아.*
사키: *도와주다니요?*
카가미: *나는 당신들 편이야.*
사키: *그럼 혹시 범인을 알고 있어요?*

카가미는 테이블 쪽을 가리킨다. 테이블에는 필름을 넘기라고 피로 친절하게 적어놓은 걸 볼 수 있다.

사키: *이건!?*
카가미: *범인은… 어제 너를 습격한 녀석이야!*
사키: *설마…. 단순한 스캔들 사진 때문에 어째서 노도카가 죽어야하는 거죠?*
카가미: *나는 카가미 타츠야. 경시청 국제조사과의 조사관이야.*
사키: *혀…형사라고요…?*
카가미: *너도 여기 있으면 위험해! 어서 짐을 챙겨 나와 함께 안전한 곳으로 피해있자!*



사키: *알겠어요….*
카가미: *협력해줘서 고마워.*
사키: *하지만 어째서 도망치는 거지요? 다른 경찰들은 어디에 있는거에요?*
카가미: *아…아니 사실은…*


▲설마 이놈이?

사키: 왜 그러시죠?

카가미: 난 지금 휴직중이라서… 다른 경찰은 아무도 없어.

사키: (안색을 바꾸며) 역시 거짓말이군요. 그럼 노도카를 죽인 것도?

카가미: 아니야! 믿어 줘!



▲아니야. 난 형사라고(전직), 내가 안죽였어…



▲조연이 언제나 주연앞에 망가지는 법이다



▲필름을 넘겨라!!

사키는 못 볼 거라도 본 마냥 놀라며 밖으로 도망친다. 물론 소리도 치며 도망치는 건 상식이다.

- 정문으로 도망가자 ★
- 뒷골목에 숨자

사키: 도와줘요! 누군가!

카가미: (뒤쫓아가며) 그만둬! 기다려줘! 아니라니까…! 기다려!!

사키는 지나가는 시민에게 도움을 청하고, 현직 경찰들이 사키의 집으로 와 사건의 조사를 시작한다.

오노즈카 경관: 키타자와 사키씨지요?

사키: 예.

오노즈카 경관: 서까지 동행해 주셔야겠습니다.

사키: 예?

오노즈카 경관: 어제 수도고 하행선에서의 폭주행위

사키: 자, 잠시만요!

오노즈카 경관: 또한 동거인 모치게츠 노도카 살해사건의 중요한 참고인.

사키: 그럴 수가! 내가 노도카를 죽였다는 건가요?

오노즈카 경관: 자세한 이야기는 서에서 듣겠습니다. 자! 가시죠!

사키: 제가 안죽였어요?

오노즈카 경관: 순순히 오시지요!!

- 잡힐 수는 없지
- 저항하지 않는 편이 좋다 ★
- ………

오노즈카 경관이 사키를 강제로 서까지 연행하려고 하자, 사키는 무심코 들고 있던 백을 휘두르지만… 하필 그 안에는 카메라가 들어있었고, 제대로 맞은 경관은 쓰러진다. 일단 이 상황에서 벗어나야겠다고 생각한 사키. 도망치기 시작하는데….



▲살인용의자에 살인미수, 공무집행방해죄 추가…

강력한 용의자로 주목된 사키

거리로 나오면 방송을 시작으로 사키는 완벽한 용의자로 몰리고, 사키가 갈만한 곳에는 하나같이 경찰이 대기하고 있었다.

- 경찰서에 출두하자
- 어쨌든 이 복장을… ★

일단은 이 움직이기 힘든 복장부터 어떻게 해결하기로 하고 부티크로 간다.

- 왜 대담한 느낌
- 역시 캐주얼 ★
- 우아한 OL풍

사키: (평상복을 사서 갈아입으며) 의문의 조직이 목숨이 노리고, 카가미라는 수상한 녀석이 얼씬거리고, 경찰은 믿을게 못되고…. 마치 영화에나 나올법한 최악의 전개잖아. 모든 것은 어제 찍은 스캔들 사진 때문일까…? 하지만 단순한 스캔들 사진 때문에 이렇게까지는…. 좋아, 일단 집에서 현상을 해보자.

- 자택 맨션
- 라오슈 ★
- 편집부로

- 전화해보자 ★
- 만나러 가야지



▲경찰이 쫙~ 깔렸다

사키는 현상을 하기 위해 집 앞으로 가보지만 역시나 경찰이 잠복중이다. 다음은 라오슈에게 가보기로 하지만 라오슈 가게 앞에도 경찰이 잠복해 있기는 마찬가지다. 일단은 숨어서 전화로 먼저 연락하는 사키. 숨어서 전화를 걸고 있는 도중, 료가 나타난다. 료에게 잡혀버린 사키.

료: 필름을 넘겨라!

사키: 싫어요!

료: 죽고 싶은가?

사키: 풀어줘요!

료: 아직도 모르겠어? 그 사진은 네가 감당할 수 있을 만한 물건이 아니야!

사키: …!?

- ……… ★
- 큰소리로 도움을
- 이 틈을 타 도망쳐야지

그런 대화를 하고 있을 때, 료에게 전화가 온다. 아무래도 조직에서 온 것 같은데… 료는 사키를 아직 발견하지 못했다고 한다.



▲사키를 구해주는 료. 도대체 적인지 아군인지…



자신을 붙잡아놓고 왜 보고 하지 않는지 의아해하는 사키. 혹시 아군? 그런 생각을 하고 있을 때, 경찰이 사키와 료를 발견한다.

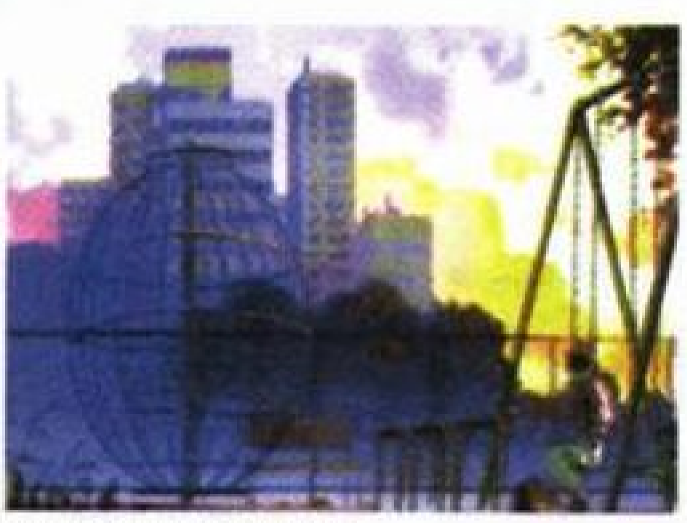
경찰: *어이! 그런 곳에서 뭘하고 있지? 앗! 너는 수배중인 키타지와 사키? 기다려!!!*

도망가는 사키, 쫓는 경찰. 하지만 료가 경찰을 공격해 사키가 무사히 도망갈 수 있게 해준다. 어쨌든 무사히 도망친 사키는 공원에서 료에 대해 생각한다.

사키: *그 료라는 사람, 아군인가…? 하지만 어제는 분명 내 목숨을 노리고 있었는데…. 어쨌든 이제 의지할 수 있는 것은….*



▲이번에는 도와준다

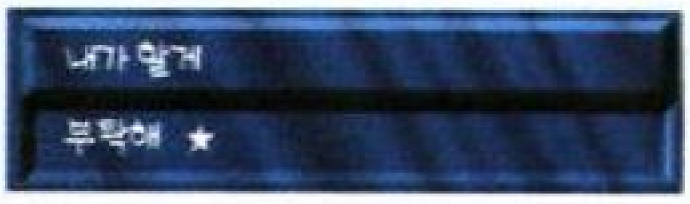


▲이제 의지할 수 있는건…

열혈 아르바이트군 렌의 집

사키는 열혈 아르바이트군 렌의 집으로 찾아간다. 반갑게 맞이해주는 렌.

렌: *다행이에요. 선배님. 무사했군요. (안으로 들어와 필름을 보며)즉 간단히 말해 이 필름이 모든 사건의 원흉이 되었다는거군요.*



사키: *그런 것 같아.*

렌: *현상해 볼까요?*

사키: *부탁해.*

렌: *그럼 준비하고 있겠습니다.*

사키: *그나저나 다행이야. 렌군이 무사해서.*

렌: *어제 녀석들은 따돌리고 도망쳤으니까요.*

현상실에 들어간 사키와 렌은 문제의 사진을 현상해본다.

렌: *역시 전체적으로 색감이 호릿하네요. 좀더 진하게 뽑아야겠어요.*

현상한 사진을 하나하나 훑어 보지만 역시 평범한 스캔들 사진일 뿐 목숨을 위협당할 만한 것은 찍혀있지 않다.

사키: *특종 사진으로선 확실하지만… 목숨을 위협받을만한 것은 찍혀있지 않잖아.*

렌: *그렇다면 역시 이 특종 자체가 위험한게 아닐까요?*

사키: *그럴까…*

렌: *선배님이 정보를 입수한 요코하마의 정보통.*

사키: *미스터 리오슈를 말하는거야?*

렌: *예. 그 사람에게 물어보면 뭔가 알 수 있지 않을까요?*

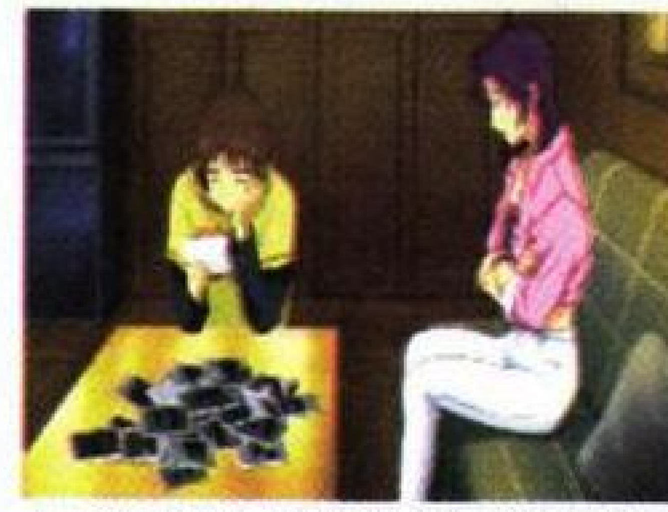
사키: *그럴지도 모르겠군*



▲렌의 집으로 찾아간다



▲사진을 현상해보지만



▲평범한 사진일 뿐, 특별한 것은 찍혀있지 않다

엄습해오는 위기

사키는 그날 밤 바로 라오슈를 찾아가지만 리오슈도 하에지마의 공격을 받았는지 피를 흘리며 쓰러져 있었다.

사키: *!?*

상마오: *키타지와 님….*

리오슈: *우… 우….*

사키: *미스터 리오슈!*

상마오: *키타지와 님. 여기는 아직 위험합니다. 녀석들이 아직 이 근처에!!*

사키: *녀석들이라니?*

리오슈: *사키씨에게 사과할게 있어. 내가 팔았던 정보… 단순한 특종정보가 아니었던 것 같아. 쿨럭!!!*

사키: *정신차리세요!*

리오슈: *사키씨. 서둘러 돌아가지 않으면 사키씨의 다른 친구들까지 죽게 될거야.*

사키: *예!?*

리오슈: *녀석들이 내 컴퓨터에서 사키씨의 정보를 조사해갔어. 어서 사와키 렌이 있는 곳으로…. 쿨럭…*

상마오: *미스터 리오슈!!!*

사키: *렌군이 위험하다고!!!*



▲중국무술 잘하게 생겼지만… 죽는다



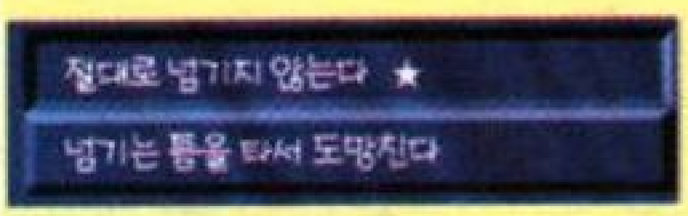
'서둘러 렌군의 아파트로 간다'를 선택했을 경우

사키는 그 말을 듣자마자 렌의 집으로 가려고 하지만 그 앞에 대기하고 있던 하에지마의 조직이 쫓아온다. 열심히 도망가 보지만 막다른 골목에 다다르는 사키.

조직: 막다른 곳인 것 같군
사키: 어째서…?
조직: (총을 겨누며)죽어!!

절대절명의 위기…라고 생각했지만 그 순간 멋지게 등장한 료가 조직 일당을 쓰러트린다. 하지만 료 역시 사키의 필름을 노리고 있는 적. 료는 조직 일당을 모두 쓰러트린 후, 사키를 한 대 치며 필름을 요구한다.

사키: 어째서…? 날 구해준거 아니었나요?
료: 사진을 넘겨!



사키: 싫어요!
료: 사진을 넘겨라!!
사키: 노도카… 리오슈… 그리고 다른 모두를 위해서라도 나는 이 사진을… 사진은 넘기지 않아!


▲막다른 골목


▲멋지게 하나하나 쓰러뜨린다

료는 사키에게 총을 겨누지만 이미 죽음의 공포에서 해탈한 듯 보이는 사키는 전혀 동요하지 않는다.

료: (총을 거두며)다시 봤다…. 보통사람이라면 이성을 잃을텐데….
사키: 총 같은건… 무섭지 않아요. 9살 때까지 세계의 분쟁지역을 전전해왔어요. 많은 사람들이 죽어갔지요. 그곳에서는 언제 죽을지 모르는 운명이었어요. 어머니도…
료: 내가 태어난 곳도 그런 곳이었다.
사키: !?
료: 어릴 때부터 싸우는 법만을 배워왔지. 아버지와 어머니는 지뢰에 걸려 돌아가시고, 나는 동생과 함께 생쥐처럼 숨어서 살수밖에 없었어…. 어느 날, 마을에 일본의 무기상인이 방문해왔어. 그 일행 중에 그 녀석이 있었던 거야!
사키: 그 녀석이라면…?
료: 하에지마. 녀석은 무기를 파는 것 외, 또 한가지의 목적이 있었어. 바로 자신의 취미인 살인을 위해, 죽일 대상을 찾는 것! 그리고 녀석이 살인대상으로 지목한 것은 내 동생이었어.
사키: 그럴 수가…. …… 어째서 저에게 그런 것을 말하는 거지요?
료: 너를 보고 있으면 왠지 동생이 생각나.

그런 얘기를 하고 있을 때, 하에지마 조직이 또다시 공격을 해온다. 화력으로 볼 때, 료의 승산은 없어 보이는데….


▲총이 무섭지 않나?

사키는 료가 조직과 싸우고 있는 틈을 타서 도망친다.




▲빗발치는 총알을 모두 피한다


▲도망쳐!! 가라면 못갈줄 알았지! 메~롱

'렌군에게 바로 전화한다'를 선택했을 경우

사키는 렌에게 위험을 알리기 위해 그에게 전화를 한다.

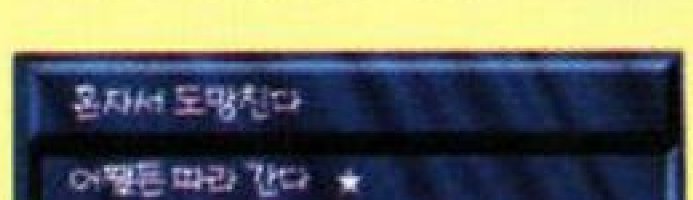
렌: 알겠습니다. 어쨌든 친구 집에라도 숨어있겠습니다.
사키: 그렇게 해.
렌: 선배님도 조심하세요.
사키: 고마워. 그럼…. (전화를 끊고)일단은 안심할 수 있겠어.
조직: 저기다!!!

조직 일당들이 사키를 발견, 총을 겨눈다.

사키: 앗!?

아무런 거리낌없이 사키에게 탄환을 난사… 하지만 어디서 나왔는지 카가미가 튀어나와 사키를 구해준다.

카가미: 위험해!!
사키: 당신은…?
카가미: 자세한 얘기는 나중에 하지.



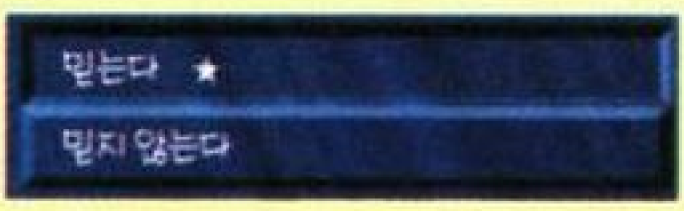

▲전화를 하는 도중에 들이닥친 조직일당

열심히 도망치는 카가미와 사키. 두사람은 건물의 옥상으로 회피, 무사히 조직 일당을 따돌리는데 성공한다.

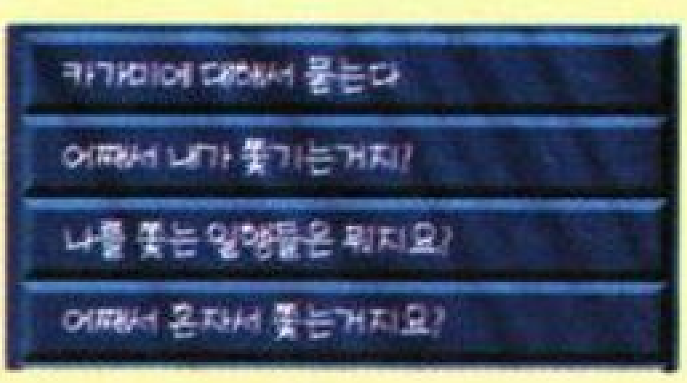


▲카가미가 구해준다

사키: 어떻게 제가 여기있는줄 알았지요?
카가미: 네가 위험하다는걸 알고, 계속 미행했었어.



사키: 역시, 당신은…?
카가미: 처음부터 말했잖아. 난 적이 아니라고.
사키: 그럼 휴직중인 형사란 것도 사실…?
카가미: 겨우 믿어주는거야? 조금 사정이 있긴 하지만 현재 휴직중인 경찰청 조사관 카가미 타츠야라고 해.



사키: 카가미씨는 계속해서 녀석들을 쫓고 있는 거에요?
카가미: 그래, 계속… 쫓고 있어…. 내가 경찰청에 들어간 그 때부터…. 하지만 난 녀석들의 조사를 그만두라는 명령을 받았어.
사키: 예?
카가미: 아마 조사를 그만두라고 경찰 상부에 압력을 가했겠지. 녀석들 정치에까지 관련되어 있는 것 같으니….
사키: 경찰에 압력을…?

카가미: 그만큼 녀석들의 배후가 탄탄하다고 의미. 아마… 정치가와 경찰내부에도 녀석들의 영향력은 무시 못할 수준일걸? 사건이 일어나도 왜인지 조직의 본거지까지는 파헤칠 수 없도록 되어있어. 제길…!!
사키: 카가미씨, 나를 이렇게 쫓아다니는 녀석들은 도대체 뭐하는 조직이지요?
카가미: 녀석들은 일본 국내의 최대급 무기밀수조직이야.
사키: 무기밀수?

카가미: 녀석들은 해외에서 돌고있는 무기들은 싸게 구입해서 분쟁지역이 비싸게 파는 조직으로 일본은 그 조직의 중계지점…이 되는 것 같아. 아쉽지만 일본의 경찰은 허술하니까.
사키: 어째서 그 조직에 그렇게 집착하는거지요?
카가미: ……… 처음 이 조직을 수사하는 것은 내가 아니었어. 그는 내가 형사가 될 때, 그리고 형사가 되었을 때도 꽤나 신세를 졌지. 나이차는 그다지 많지 않았지만 나의 은인이라고 할 수 있는 사람이야.
사키: 그런데요…?
카가미: 교통사고로 죽었어.
사키: 교통사고….
카가미: 아니… 그렇게 처리되었다…라고 하는 것이 맞겠군. 흔히 있는 운전조작 미스…라고….
사키: 설마 그 녀석들에게…!?
카가미: 그 친구에게는 너와 같은 헤어스타일의 여자친구가 있었어. 난 지금도 잊을 수 없어. 장례식에서 그 친구 애인의 얼굴을….
사키: 그래서….
카가미: 아니…, 개인적인 복수는 아니야…라고 해도 거짓말이 되겠지만 이건 복수가 아니라 죽은 사람에 대한 최소한의 예의라고 생각해. 나에게 사진을 넘겨줄 수 있겠어?



사키: 알겠어요.



▲조직을 쫓는 이유를 말해주는 카가미. 전직형사가 맞긴 맞는 것 같다

사진을 넘겨주기 위해 일어선 순간, 날아오는 총알. 아직 주위에 있던 조직이 사키가 일어서는 순간, 위치를 확인하고 총을 쏜 것이다.



적이 쏘는 총알은 전부 빗나가고, 카가미가 쏘는 총알은 정확히 명중하는 놀라운 상황이 벌어지는 가운데… 사키는 그 틈을 타 항구로 도망친다.



▲승산은 없지만 지형적으로는 유리하다



▲여긴 나에게 맞기고 너는 어서 도망쳐!



▲카메라와 아버지에 대한 추억…

밝혀진 스캔들 사진의 정체

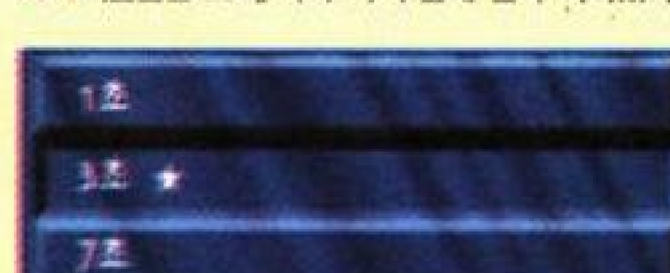
항구로 도망친 사키는 문제의 사진을 보며….

사키: 역시 질의 스캔들 사진으로밖에는 보이지 않는데…. 질의 애인 말고 다른게 찍혀있는 거라도…?



사진을 하나하나 살펴보던 사키는 질의 스캔들 사진의 배경에 흐리게나마 뭔가 찍혀있는 것을 확인한다. 일단 이 부분을 다시 현상해보기로 결정… 집으로 향한다.

사키: (필름을 보며)역시 이 부분에 뭔가 찍혀있어.



F11정도에 맞춘 다음에 노광시간을… 약 3초 정도로 하면….

사진을 다시 현상해보면 배경에는 하에지마가 살인을 하는 장면이 찍혀있다.



▲배경에 찍혀있는 것은 하에지마가 살인을 하는 장면이었다

사키: 이건 나를 죽이려했던 남자. 이걸로 대충 상황을 알 수 있겠군. 나는 스캔들 사진을 찍으려다 살인현장의 순간까지 함께 찍어버린 거였어. 그래서 녀석들이 이 사진을 노리고 있던 거였고….



▲넌 이제 곧 시체가 될 거야

어떻게 알았는지 하에지마가 현상실 안으로 들이닥친다.

하에지마: 꽤나 귀찮게 하는군. 사진을 넘겨주실까…? 넌 나중에 느긋하게 내 취향에 맞는 시체로 만들어줄게. 즐거움은 뒤로 미루는 주의거든.



▲료! 당신은 제 편이 아니었나요?

카가미가 구해주러 올 경우

(서둘러 렌군의 아파트로 간다를 선택하면 이쪽으로)

하에지마의 차를 타고 끌려가는 사키. 이제는 정말로 끝인가…? 그런 생각을 하고 있을 때, 이번에는 카가미가 등장! 사키를 구해준다. 사키는 사진을 다시 빼어들고 카가미와 함께 도망친다. 하지만 집요의 대명사 하에지마가 그대로 포기할리 없다. 끝까지 쫓아와 막다른 다리위에 꼼짝없이 잡힐 위기에 처하는데…. 카가미는 그 순간 다리 아래로 지나가는 화물열차에 뛰어내리기로 결심한다. 뛰어내린 두사람은 다행히 무사! 열차에 타고 얘기를 한다.

카가미: 너를 노리고 있는 것은 흔히 말하는 죽음의 상인…. 국내 최대의 무기밀수 조직이지.
사키: 무기밀수?
카가미: 녀석들은 불법으로 생산한 무기의 밀수를 하고 있어. 거래는 아시아, 아랍, 동구를 비롯한 전 세계의 분쟁지역. 나는 계속해서 녀석들을 뒤쫓고 있지만 녀석들의 보스가 정치가와 연관되어 있는 것 같아서, 바로 얼마전 이 일에서 손을 떼라고 명령받았어. 아마 경찰의 상부층에 압력을 가했겠지. 이제 경찰조직으로는 조사하는데 한계가 있어. 그래서…
사키: 휴직하고 개인적으로 조사를 계속하고 있는 거군요.
카가미: 그래! 이 사회에는 지켜야하는 질서가 있어. 그것을 망치는 녀석들을 난 용서할 수 없어!
사키: ………
카가미: 왜 그래? 어두운 표정을 짓고…
사키: 미안해요. 갑자기 아버지가 생각나서…
카가미: 아버지를…?
사키: 저희 아버지도 카가미씨 같은 열혈 보도 카메라맨이었어요.
카가미: 카메라맨…?
사키: 예. 하지만 그런 아버지 때문에 어머니는……… 아무 것도 아니에요.
카가미: 네가 찍은 사진이 조직파멸의 중요한 열쇠가 될지도 몰라. 그래서 나는 그 사진을 필요로 하는거고….
사키: 그건…



▲카가미에게 어째서 조직을 쫓고있는지에 대하여 들을 수 있다

그 순간 지겹게도 또 공격해오는 하에지마. 어떻게 자가용으로 열차로 뒤쫓아 왔으며 열차의 루트는 어떻게 알았는지에 대한 부가 설명은 나오지 않는다.

카가미: 숨어!
사키: 저렇게 끈질기다니…
카가미: 그 만큼 이 사진이 중요하다는 거겠지.

자가용으로는 열차를 뒤쫓아올 수 없자 이번에는 다리위에서 기다리고 있다가 열차로 뛰어내리는 하에지마(와 그 졸개들).

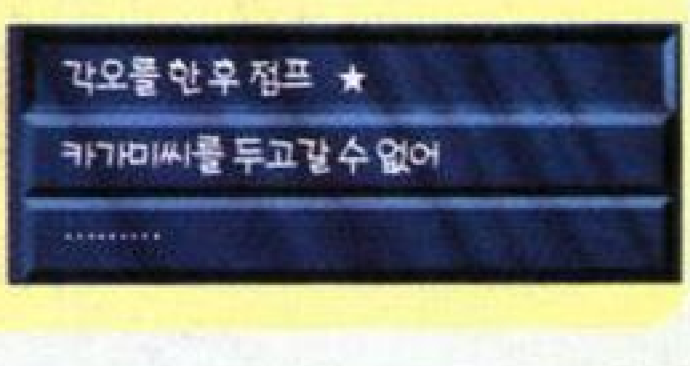


▲정말 지독하군… 그 정성으로 다른 일을 열심히 해보지



▲총 맞은 카가미…. 그래도 웃는다

카가미: 사키군, 너는 열차에서 뛰어내려!
하에지마: (호~히~하라는 알 수 없는 소리를 내며 열심을 총을 쏜다.)
사키: 예!?
카가미: 나는 괜찮아! 녀석들을 체포해서 조직을 파멸시켜 주겠어!
사키: 하지만 나 혼자 도망가라니!!
카가미: 정신 똑바로 차려! 너에게는 아직 해야할



일이 남아 있잖아!(살짝 쪼개며)사키군. 또 만나자!



▲넌 뛰어내려! 난 녀석들을 잡아서 조직을 파멸시키겠어

사키는 결심을 굳힌 듯, 열차에서 뛰어내린다. 다행히 쓰레기 더미로 떨어져 무사하지만 뛰어내린 열차에서는 대폭발이 일어난다. 설마 카가미가…?

사키: (혼자 터벅터벅 걸어가며)노도카가… 료씨가…그리고 카가미씨까지… 모두 나 때문이야. 나 때문…



▲마지막까지 웃음을 웃는 카가미

그런 말을 하며 계속 걸어가지만 그녀를 기다리고 있는 것은 하에지마. 정말 집요한 녀석이다!



▲이래저래 고생이군

료가 구해주는 경우

(렌군에게 전화한다를 선택하면 이쪽으로)

하에지마: 후후후후…. 이 자리에서 그냥 시체로 만들어 버리고 싶지만 이쪽도 다른 일이 있어서 말이지. 뭐… 어차피 네놈은 곧 죽을거야. 부디 남은 인생을 열심히 살아보기 바래. 료. 사진과 여자를 보스가 있는 곳까지 부탁한다.

료: 알겠습니다.

사키: 아…! 아니지!! 료씨는 내 편이라고 생각했는데….

사키는 조직의 자가용을 타고, 끌려간다.

료: (앞자리에 앉아있던 료) 차 세워!

운전수: 예?

료: 세우라면 세워!

가만히 있는다 ★
………
도망칠 찬스일지도



료는 총을 꺼내더니 운전수와 부하를 공격한다. 료의 배신인가…? 상황을 이해할 수 없는 사키는 일단 얌전히 있기로 한다.

사키: 도대체 뭐가 어떻게 되는거지?

료: 이제 됐다.

주변을 살펴보니 운전수와 부하는 죽어있었고, 료는 가벼운 부상을 입은 것 같다. 료는 사키와 함께 차를 끌고 어디론가 향하는데….



▲료는 역시 조직의 한패였다는건가…?



▲소리는 나지만 화면은 나오지 않는다. 자체규제에 의한 삭제인가…?



▲이것이 결과물

사키: 여긴 경찰들도 포기했다는 24지구.

료: 잘 알고 있군. 숨어있기에는 딱 알맞은 장소지.

료는 차를 세우고 그곳의 부랑아들에게 돈을 건내준다.

사키: 뭐 하는 거지요?

료: 자가용의 감시를 맡기는 건 이 마을에서의 상식이야.

료와 사키는 빨간 방(?)으로 들어온다.

여기선 방심하게 해놓고
같은 방을 쓰는 건 곤란한데 ★

사키: 왠지 위험한 느낌이 드는걸…. 저 역시 방을 하나 더 잡는 편이 좋지 않을까요…?

그런 말을 하지만 료는 사키쪽으로 쓰러진다. 사키는 '설마 당하는 건가'라는 생각을 했는지 발버둥을 치지만 료는 조금전의 부상으로 쓰러진 것이었다.



▲나중에 이놈들의 도움을 받는다

뭐하는거야! 이녀석!!!
그, 그만둬!!! ★

료의 응급처치를 해주는 사키.

사키: 이제 괜찮을 거에요.

료: 능숙하군
사키: 응급처치는 익숙해져 있어요. 어릴적부터 전세계의 분쟁지역을 오가곤 했으니까요.


▲이게 뭐하는 짓이야!!!


▲응급처치를 해주는 사키

- 이제부터 어떻게 할거에요? ★
- 어째서 구해준거지요?
- 그 사진은 뭐지요?

사키: 그나저나 제가 찍은 사진을 어떻게 할 생각이지요?
료: 사진이 있으면 조직과 하에지마를 파멸시킬 수 있어.
사키: 그것이 목적? 그 하에지마란 남자를….
료: 녀석에게 복수한다. 그러기 위해 조직에 들어왔고…. 뭐, 네 덕분에 조금은 예정이 뒤틀려버렸지만….

사키: … 고마워요.
료: 응?
사키: 료씨가 위험해지는데도 날 구해주어서….
료: 사진
사키: 예?
료: 사진이 필요했을 뿐이야.

밖에서 들리는 총소리. 하에지마의 등장이다. 료의 방을 올려다보며…

하에지마: 료, 쓸데없는 짓을 하는군
료: 하에지마…!!
하에지마: 포기하고 내려 오는게 어때? 어차피 죽을거라면 내가 좋아하는 방식으로 죽일 수 있게 해줘.
사키: 료… 료씨….

료는 아랑곳도 하지 않고, 탄환을 장전한 후 하에지마를 공격한다. 하지만 료의 탄환은 아쉽게도 하에지마의 나이프에 맞아버린다. 화가 날대로 난 하에지마는 공격을 시작한다. 승산이 없는 싸움을 시작한 료.

료: 사키! 탄환이 얼마 남아있지 않아. 너는 도망쳐!!

- 알겠어요
- 료를 두고갈 수 없어요 ★

사키: 하지만 저 혼자서 도망가라니….
료: (사진을 넘겨주며)이건 너에게 줄테니 맘대로 해.
사키: 료씨….
료: 모르겠어? 여기에 있으면 죽기만 할 뿐이야. 부탁해!!!

사키: 료씨….
료: 서둘러! 빨리! 가란 말이야!!!!!

사키는 뒤쪽 창문으로 뛰어내린다. 사키는 무사하지만 료가 있던 방향에서는 폭발이 일어난다. 하지만 도망치던 사키의 앞을 가로막는 것은 바로 하에지마였는데….


▲음… 이런 살모사 같은 놈…


▲필름을 돌려주겠어. 맘대로 해!


▲도망친다

하에지마: 하~하~ 어딜 가는거지…? 나와 아직 볼일이 있을 텐데….
사키: 볼일 따위 없어!
하에지마: 생생한 먹이는 언제 봐도 즐겁단 말이야!

- 절대로 포기하지 않는다 ★
- 이젠 안돼
- ………

이제 꼼짝없이 죽는건가…? 하지만 히로인이 죽으면 게임은 진행될 수 없는 법. 24 지구의 부랑아들이 하에지마를 공격한다.

- 하에지마에게 덤빈다
- 도망친다 ★

그 순간을 타 무사히 도망친 사키. 사진은 하에지마가 불태웠지만 아직 필름이 남아 있으니 그건 별 문제가 되지 않는다.


◀독한 놈… 넌 딸도 없나?


▲평범한 사람에게는 쉽사리 나올 수 없는 표정

사키: 나는 모든 걸 잃었어! 대신할 수 없는 친구를, 직업 동료를, 그리고… 카가미씨도… 모두 나 때문이야. 내가 그런 사진을 찍지만 않았어도 이런 일은 일어나지 않았을 텐데….

- 나는 녀석들은 용서할 수 없어 ★
- 더 이상 어찌할 수도 없어

사키: 나는 녀석들을 용서할 수 없어! 모든 것을 잃은 나에게 마지막으로 남아있는 것은….


◀나는 녀석들을 용서할 수 없어!!!

6개월 후 중화가

상마오: 일부러 오게 해서 죄송합니다.
사키: 상마오도 여러 가지로 힘들었지요?
상마오: 예. 이미 가게를 이어 받은지도 반년이 지났군요. 사키씨는 괜찮은 건가요?
사키: 여전히 숨어살고 있어요. 조금 위험하지만 조직에게도, 경찰에게도 발각되지 않고 잘 버티고 있어요. 그래서 바로 용건으로 들어가자면…
상마오: (정보가 적힌 책을 건네주며)알고 있습니다. 그 무기밀수 조직이 드디어 움직이기 시작했어요. 국내의 최대급 거래를 할 예정입니다.
사키: 거래대상은?
상마오: 반정부를 표방하는 테러집단 '시우터다니아'. 상당한 물량의 무기와 탄약이 반입되고 있는 것 같아요.
사키: 그런 것 같군요. 거래장소는 요코하마 항구인가…? 결정했다!
상마오: 드디어 때가 왔습니다.
사키: 예. 조직과 결판을 내기로 했습니다. 그들의 거래현장을 찍어서 세간에 공표할 생각이에요.
상마오: 또 한가지 말씀드릴게 있습니다. 사실 저는 선인의 피를 이어받은 사람으로서… 죽은 사람을 살릴 수 있는 반혼술을 익히고 있습니다. 이번 일에 필요한 사람이 있다면 제가 선술을 사용해, 황천에서 데려오겠습니다.



▲어느덧 시간은 흘러 6개월 후

사키: 농담도 잘하시는군요.
상마오: 정말입니다! 자! 필요한 분이 계시면 말씀해주세요.
사키: ……




▲상마오의 도움으로 조직을 파멸하기로 결심한다

'료씨…인가'를 선택했을 경우

사키: 료씨…인가…?
상마오: 료씨이군요.
사키: 예. 부탁합니다.
상마오: (한장의 종이를 내밀며)그럼 이 주문을 사용하십시오.

상마오가 건내 준 종이에는 어떤 클럽의 주소가 적혀있다.,

사키: 이건?
상마오: 료씨의 연락처입니다.
사키: 료씨 살아있었나요?
상마오: 예. 조직과의 싸움으로 부상을 입기는 했지만 목숨만은 건지셨다고 합니다.
사키: (울먹이며)살아있었어. 료씨가 살아있었다니….

사키는 쪽지에 적힌 주소대로 료를 찾아간다.

사키: 료씨….
료: 어째서?
사키: 다행이에요. 또 만날 수 있어서….
료: ….
사키: 꿈이 아니군요.
료: 그래.
사키: 이번주 일요일, 드디어 조직이 움직여요.
료: 알고 있어.
사키: 그럼… 동생의 복수를 하겠군요. 그렇지요!
료: 그래.
사키: 저도 결정했어요. 거래현장을 찍어서 세간에 공표할거에요. 녀석들에게 복수해 주겠어요.
료: 그만둬!
사키: 예?
료: 그만두라고 했어!
사키: 무슨 의미지요?
료: 방해하지마! 이건 내일이야!



▲료의 장소가 적힌 쪽지를 건내주는 상마오


▲정말로 살아있다


▲넌 방해만 될뿐이야!!

사키: 료…씨.
료: 다시 한번 말한다. 너는 방해만 될 뿐이야.
사키: 그런…
료: 내 앞에 나타나지마! 두번 다시…

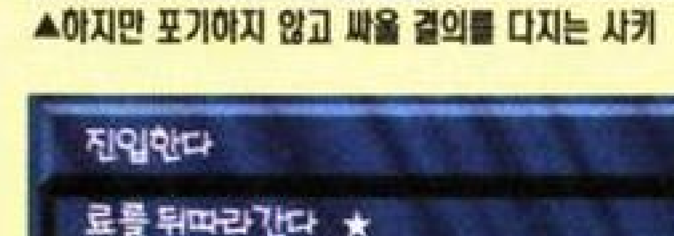
사키는 클럽을 나와 비를 맞으며 혼자서 싸울 결의를 한다.

사키: 미안해요. 료씨. 역시 전 싸우겠어요. 노도카, 카가미씨, 그리고 저 자신을 위해서…

일요일 항구. 거래현장으로 혼자서 잠입한 사키는 여기저기 사진을 찍는다.

사키: 가까이서 보니 굉장히 크네. 분명 이 배에서 거래를 할텐데…. 하지만 과연 어떤식으로….
그런 생각을 하며 배안을 살펴보던 사키는 료를 발견한다.


▲하지만 포기하지 않고 싸울 결의를 다지는 사키



사키: 료씨! 료씨를 따라가면 분명 하에지마가 있는 곳으로…

료를 따라 배안의 창고까지 잠입한 사키.

사키: 어디로 간거지? 할 수 없지. 나 혼자서라도…

소리가 나는 쪽으로 간다 ★
도망친다

어디선가 들리는 목소리…. 사키는 그 소리가 들리는 곳으로 향한다. 그곳에는 하에지마와 스캔들 사진의 주인공 질, 질의 애인, 죽은 줄 알았던 노도카까지 있었는데…. 결정적인 증거라 생각하고 열심히 사진을 찍는 사키.

사키: 저건 질 사우저!! 그래! 그런 것이었군. 저 남자가 테러 집단의 한패였다는거군. 역시 거물급 아티스트라면 세계 어디를 돌아다녀도 아무도 의심하지 않을테니….


▲이것이 밀수된 무기들이다


▲저건 질 사우저?


▲노도카가 살아있다!!!

그렇게 계속 사진을 찍다가 노도카를 발견! 자신도 모르게 소리쳐 버린다!

사키: 노도카! 설마!
하에지마: 누구냐!
료: 도망쳐! 사키!
사키: 료씨!

료가 있는 곳으로
출구로 달린다 ★



총격전이 벌어진다.

하에지마: 살려서 돌려보내지 마라!
사키: 료씨! 료씨가 만들어준 찬스!

사키는 열심히 도망치지만 뒤에서 노도카가 외치는 소리가 들린다.

노도카: 사~키!!!
사키: !!?

뒤를 돌아보니 하에지마가 노도카에게 칼을 들이대고 있다.

노도카: 사키 도와줘! 부탁이야!
사키: 노도카! 역시 노도카 맞지?
노도카: 사키….
하에지마: 키타지와 사키, 정말로 도망갈 생각인가…? 이런… 료, 네놈도 마찬가지야!
료: 하에지마!!!
하에지마: 오랜만이군, 료. 아직 살아있었다니…. 제법 끈질긴 녀석이군.
료: 죽어라! 하에지마!!
하에지마: 그 총을 버려라! 이 여자를 동생처럼 만들고 싶은건가?


▲위험한 순간에는 언제나 등장하는 료


▲역시 앞잡이는 어딜가나 한두명씩 있다

료: 큭! 이 놈!!!
하에지마: 하하하~ 하하하하하~
사키: ………

노도카를 돕는다 ★
………

사키는 노도카를 구하기 위해 달려간다. 그 순간을 놓치지 않고 료도 하에지마에게 총을 쏘지만… 총을 맞고도 죽지 않는 하에지마는 사키를 인질로 붙잡는다.

하에지마: 훗! 이걸로 축제도 끝인가?
노도카: 사키….

사키가 인질로 붙잡히자 총을 거두는 료. 사키와 료는 하에지마에게 붙잡힌다.

하에지마: 료! 네놈도 바보 같은 남자다! 나를 죽일 수 있는 최후의 기회를 놓치다니. 오랜만에 생생한 사냥감을 얻은 기분이군…. 그럼 손님들에게 즐거운 구경거리를 시켜주도록 할까?

사키에게 총을 겨누는 하에지마.

하에지마: 우하하~
노도카: (하에지마의 총을 잡으며)제가 하겠어요. 전 저 여자가 미워요.
사키: 노도카! 왜… 어째서…?
노도카: 부러웠어. 너의 모든 것이…. 너의 인생이!!
사키: 노도카….
노도카: 사키! 각오는 됐겠지?
료: 그만둬!!!!
사키: ….
하에지마: 하하… 하하하….

하지만 노도카는 총을 하에지마에게 겨눈다.

하에지마: 뭐하는거야? 총을 넘겨!
노도카: 움직이지마! 빨리 사키를 내려줘!
사키: 노도카….


▲상황은 알 수 없는 방향으로…

PlayStation 2 POWER 공략집!

하에지마: 바보 같은 여자. 이제와서 시시한 우정 따위를 선택할 줄이야…;
노도카: 닥쳐! 내가 바보였어! 너 같은 녀석의 감언이설에 넘어가서…. 빨리 사키를 내려줘!!!


▲어서 사키를 풀어줘

노도카는 하에지마에게 총을 쏜 후, 그 충격으로 뒤로 넘어가지만 하에지마는 아직도 살아있다. 인간 생명력의 신비에 대해 알 수 있는 좋은 참고자료….

하에지마: (열 받았다)모두 죽여버리겠어!!!
사키, 료: …;

이제는 완전히 끝났다고 생각하고 단념하지만 역시 살아있는 정의의 안경 카가미가 총기구를 난사하며 등장한다.
카가미: 이쪽이다! 하에지마!
사키: 카가미씨!
하에지마: 쏴라!!!

놀라운 전투력을 보여주는 카가미. 그는 단순한 바보가 아니었다.

사키: 카가미씨, 살아있었군요.
카가미: 그래! 보다시피….
료: 사키! 너는 사진을 찍어라!


▲정의의 안경 등장~

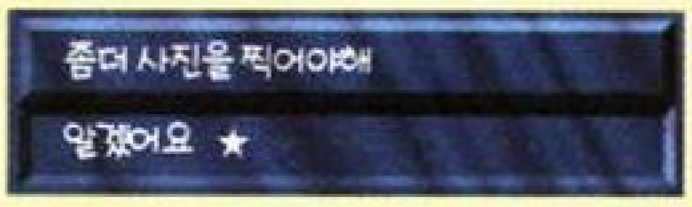

▲놀라운 전투력을 보여준다



사키: 나도 싸우겠어요. 총을 빌려주세요.
료: 농담하지마! 너의 무기는 총이 아니잖아!!
사키: …;
카가미: 료씨의 말이 맞아. 게다가 이쪽은 남는 총도 없거니와 탄환이 충분하지 않다고.

열심히 싸우는 두사람과 사진을 찍는 사키. 이것을 보고 본업에 충실하다고 하는 것이다.

카가미: 도와주러 와놓고 이런 말 하기는 뭐한데 말이야… 수중에 남아있는 탄환이 얼마없어.
료: 아래, 나무상자가 있었지?
카가미: 그래.
료: 남은 탄환을 전부 그 상자에 쏟아 붓는거야!
카가미: 전부?
료: 그래! 상자속에는 무기 탄약으로 가득차있어!
카가미: 잘만하면 일발역전이라는 건가…?
료: 간다!
카가미: OK!!
료: 사키! 바다로 뛰어들어!!!



사키: 알겠어요!

남은 탄환을 전부 무기상자속에 집중공격하자 대폭발이 일어나고 3인은 무사히 탈출한다. 물론 사키가 찍은 증거사진도 함께….

카가미: 끝났다….
료: 그래…; 미안 사키, 너를 동생과 같은 처지로 만들뻔해서….
사키: 아니요, 저야말로 고마워요 료씨.
료: 걸을 수 있겠어 사키?

사키와 료의 러브러브 분위기 조성. 하지만 정말 징글맞게도 죽지 않고 살아있는 하에지마. 사키를 죽일 기세로 덤벼들지만 료쪽이 조금더 빨랐다. 이젠 정말로 끝난건가…?

료: 이제 괜찮아.
사키: 료씨….

경관 부대가 사건현장으로 출동한다.


▲두사람은 백업을 사키는 사진을 찍는다

료: 겨우 끝난건가…;
사키: 다행이다.
카가미: 남은 것은 사키군의 사진을 공표하기만 하면…;
료: 조직 전체를 파멸시킬 수 있어.

하지만 출동한 경찰들은 사키 일행에게 총을 겨누는데…. 그리고 그 안에서 나온 것은…. 바로 오노즈카 경관이었다.

사키: 뭐, 뭐지?
하에지마: 보스… 보스…;
사키: 보… 보스라니?
카가미: 설마 조직의 보스가?

오노즈카 경관의 손짓에 모두 총 쏠 준비를 취한다.

사키: !!!
오노즈카 경관: 쏴라!!!

하지만 총을 겨눈 상대는 사키 일행이 아닌 바로 오노즈카 경관이었다.

오노즈카 경관: 너, 너희들! 이거 뭐하는거냐!!
상마오: (뒤에서 등장하며)안됐군요, 오노즈카 경관.
오노즈카 경관: 뭐야! 네 놈은!!!
사키: 상마오!!
상마오: 키타자와님, 무사해서 정말 다행입니다. 조사는 전부 끝났습니다. 오노즈카 경관이 지금까지 무슨 짓을 해왔는지도…. 게다가…;

상마오 뒤에서 서장이 등장한다.
오노즈카 경관: 서장님! 어째서 이런 곳에!!?
서장: 6개월전에 중화기에서 소동을 피운 건 네놈이지? 그 때 죽은 노인이 나의 오래된 친구라서 말이지.
오노즈카 경관: 아니… 그 그건…;
서장: 운이 좋지 않았어 오노즈카!! 너와 조직의 관계는 거의 판명됐다!

수갑을 차고 연행되는 오노즈카. 이걸로 사건은 일단락되었다.



그후…

사키는 얼마후 료의 본국으로 찾아간다. 사키를 마중나온 료….

사키: 료씨…
료: 정말로 올줄이야….
사키: 정말로 기다리고 있을 줄은요….
료: 목숨은 보장할 수 없어, 괜찮겠어?
사키: 예, 분명 저와 같은 생각을 했을거에요. 아버지라면…. 이상하지요. 분명 미워했었는데….
료: 가자! 할 일은 엄청나게 쌓여있으니….
사키: 예!

사키: 그 사건이 있은 후, 일본은 나설 결심을 했다. 일본에서 체포한 녀석들은 조직의 일부에 지나지 않으며 조직의 흑막은 이 나라에 있는 것 같다고 카가미씨가 알려주었다. 나는 흑막을 파헤쳐서 조직을 파멸시키기로 했다. 일본에 있는 친구들은 반대했지만 지금 내가 할 수 있는 일을 하지 않으면 분명 후회할거야. 난 더 이상 후회하고 싶지 않아.


▲아직도 살아있다니…


▲하지만 정의는 이긴다?


▲악인의 최후

카가미씨를 만나고 싶어…를 선택했을 경우

사키: 카가미씨… 카가미씨가 살아 있어.
카가미: 사키군!
사키: !!
카가미: 아!
사키: 흑… 카가미씨.
카가미: 만나고 싶었어, 사키군.
사키: 바보…, 살아있으면… 살아있다고….
카가미: 미안….
사키: 아니요… 다행이에요, 정말로 다행이에요.
카가미: 상마오씨에게 들었어, 조직의 거래현장을 촬영한다고…?
사키: 예.
카가미: 나도 기꺼이 도와주겠어, 이걸로 죽은 모든 사람들이 기뻐할 수 있겠지, 게다가…
사키: 게다가…?
카가미: 무엇보다도 보다 카메라맨이었던 너의 아버지가 기뻐할거야.
사키: ….
카가미: 근데 결행은 언제?
사키: 이번 주 일요일 장소는 요코하마 제3 부두에요.

일요일 밤, 사키는 카메라를 정비하며 죽은 모든 이들을 생각한다.

사키: 절대로 녀석들의 조직을 파멸시켜 주겠어.
카가미: (느끼한 목소리를 내며 등장하는 카가미) 사키~군
사키: !?

카가미는 어딜봐도 시골에서 막 상경한


▲살아있었군

듯한…모습이었다.

사키: 카가미씨, 어떻게 된거에요? 그 복장은?
카가미: 옛 친구 것을 잠깐 빌렸지, 위험한 상황에서 너를 지켜야지.
사키: 믿음직스러운걸요.
카가미: 나만 하고 있으면 불안하니까! (조끼를 건내주며) 자 이거!
사키: 예?
카가미: 사키의 방탄조끼.

준비도 끝나고… 이제 조직의 거래현장을 촬영하기 위해 안으로 들어간다. 카가미는 맨손으로 보초를 서고 있던 부하들은 하나둘 쓰러뜨리기 시작한다.

사키: 와! 말뿐이라고 생각했는데 의외로 강하군요
카가미: 반했어?
사키: 바~보, 자! 가요!

창고안으로 들어가, 상자를 열어보니 그곳에는 밀수된 무기들이 들어있다.

카가미: 역시…, 이것이 조직의 밀수품이군….
사키: 이것들이 전부 그 밀수품이라는 건가요…?


▲이 복장은 도대체 뭐냐…!


▲친절하게 사키의 것도 준비해준다


▲단순한 바보가 아니었다

PlayStation 2 POWER 공략왕!

숨을 죽이고… 계속해서 안으로 진입하는 사키와 카가미. 안에서 조직의 거래현장을 목격하게 된다. 놓치기 않고 카메라에 담는 사키. 사진을 찍는 도중, 거래현장에 질 사우저가 있다는 것을 확인한다.

사키: *저건 질 사우저!! 그래! 그런 것이었군. 저 남자가 테러 집단의 한패였다는거군. 역시 거물급 아티스트라면 세계 어디를 돌아다녀도 아무도 의심하지 않을테니….*

계속해서 사진을 찍던 중, 사키는 하에지마 옆에 있는 여자가 노도카라는 것을 확인한다. 순간 놀라서 그만 소리를 지르는 사키.

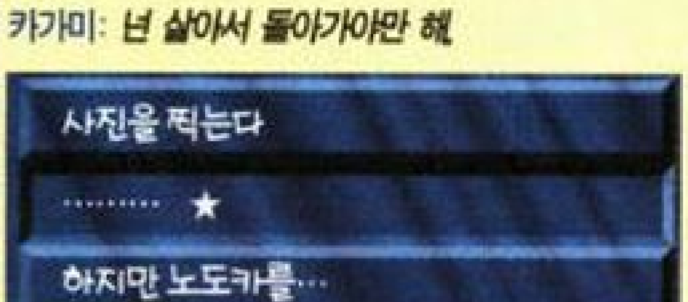
사키: *노… 노도카…!*
하에지마: *누구냐!!*
사키: *노도카!!*

하지만 믿음직스러운 카가미가 사키를 엄호해준다. 거의 날아다니며 총을 쏴대는 카가미를 보며… 어째서 드라마가 현실성이 없다는 말을 듣는지 이해할 수 있게 된다.

카가미: *도망쳐! 사키군!*
하에지마: *살려 보내지마라!*

평온했던 촬영현장이 전장으로 변한다.

사키: *미안해요. 저 때문에….*
카가미: *그런 말을 살아 돌아가서 하도록 해. 내가 녀석들의 시선을 끌겠어. 넌 그 틈을 타서 도망가!*
사키: *예?*
카가미: *넌 살아서 돌아가야만 해.*



사키: *하…하지만.*
카가미: *사키군…. 너에게는 사명이 있잖아!*
사키: *사명……*
카가미: *어떻게 된거야? 사진을 찍어서 조직을 파멸시킨다고 하지 않았어?*
사키: *그렇군요. 제가 확실히 하지 않으면….*
카가미: *그래야지. 입이 하나 늘었으니 분발해야겠는걸.*
사키: *….*
카가미: *구해야지. 친구….*
사키: *예!*
카가미: *좋아! 내가 먼저 뛰어나가겠어. 사키군은 3을 세고 나오도록 해.*
사키: *예!*
카가미: *간다!*
사키: *1, 2, 3!!!*


▲총알 사이로 피하며 점프(어린이는 따라하지 마세요)

카가미는 싸우고 사키는 달려나가지만 뒤에서 애달프게 사키를 부르는 노도카. 하에지마가 노도카를 인질로 붙잡았다.

노도카: *사키~!!*
카가미: *하에지마!!*
하에지마: *자! 어떻게 할거지?*
노도카: *살려줘!*
사키: *노도카….*
하에지마: *친구를 버리고 도망가도 상관없어. 키타자와 사키. 자! 총을 내려 놓으실까?*
카가미: *크…!!*



사키: *부탁이에요. 카가미씨…*
카가미: *속지마 사키군. 노도카는 녀석들과 한패야!*
사키: *하지만 노도카를 버릴 수는 없어요.*
노도카: *사키….*
사키: *카가미씨. 노도카를 구해줘요.*
카가미: *(총을 버리며)이런…. 넌 정말 바보야.*
사키: *카가미씨….*
카가미: *아아~ 난 여자에게 약한게 옥의 티라니까….*
하에지마: *히히히~ 멋진 우정이군…. 노도카가 어째서 배신했는지 알고 있어?*
노도카: *….*
사키: *정말이야 노도카? 배신했다니?*
노도카: *미안 사키.*
사키: *어째서….*
노도카: *….*
하에지마: *네가 부러웠다. 그래서 너보다 주목받고 싶어서… 뭐 그런 이유에서지…. 히히히~.*
사키: *그럴리가…. 어째서…. 어째서 내가 부러운거야 노도카?*
노도카: *….*
사키: *나보다 주목받고 싶다니… 뭐가 주목받고 싶다는거야…?*
노도카: *사키는 몰라!*
사키: *예?*
노도카: *사키는 뭘 해도 나보다 항상 위에 있는걸…. 그런 사람에게 내 기분을 알 리가 없잖아!!*
사키: *진정해 노도카!!*
노도카: *됐어! 날 그냥 둬!(어디론가 달려가 버린다)*
부하: *하에지마씨!!*
하에지마: *그냥 둬! 어차피 시체가 될 몸이다!*
사키: *노도카….*

카가미와 사키는 하에지마에게 잡혀 묶이게 된다. 하에지마는 사키의 카메라를 부수며…

하에지마: *이제부터가 진짜 특종인데… 아쉽군.*
카가미: *하에지마! 이 여자는 이제 관계없으니 풀어줘!*
하에지마: *이번에는 아름다운 애정인가…? 두사람 사이좋게 시체로 만들어주지. 후하하하~*
카가미: *제길!!*
사키: *미안해요. 카가미씨. 저 때문에….*
카가미: *어쩔 수 없어. 난 여자에게 약하니까…. 게다가.*


▲비겁한 놈


▲총을 버리는 카가미…


▲넌 몰라!

사키: 게다가?
카가미: 사랑은 이긴다!
하에지마: 자! 그럼 손님에게 사과의 뜻으로 멋진 쇼를 보여주도록 할까?

멋진쇼…. 하에지마는 나이프를 하나둘 꺼내더니 사키와 카가미에게 던지기 시작한다. 처음에는 한 개… 두 번째에는 두 개… 그리고 세 번째에는 도끼!!! 이제는 정말로 끝인가…? 절망적인 표정을 짓는 사키와 카가미….

하에지마: 이제 정말로 끝이다. 두 조각이 된 아름다운 시체로 만들어 주지.
카가미: 그만둬!!!!

하에지마는 자세를 잡고 도끼를 던질 준비를 취한다. 끝났다… 적어도 카가미와 사키는 그렇게 생각하고 있었다. 하지만 벽을 부수고 들어오는 한 대의 트럭!!! 그 충격에 다행히 도끼는 빗나간다.

하에지마: 누구냐!!





▲이젠 끝이군…

◀멋진쇼 1



▲멋진쇼 3?

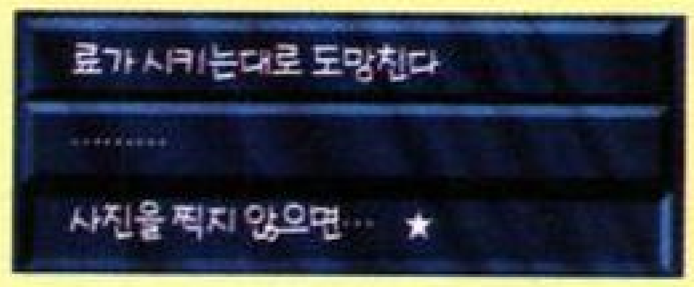
그 주인공은 바로 료. 료는 두사람이 묶여있는 밧줄을 풀어준다.

사키: 료씨! 무사했군요!
카가미: 너는 조직의….

료: 설명은 나중에 하자. 지금은 탈출하는 것이 먼저다!
하에지마: 료! 그렇게 시체가 되고 싶은건가?
료: 하에지마! 너와 조직은 이걸로 끝이다!!

창고 안의 전등을 모두 파괴해서 자신들의 위치를 파악할 수 없게 만드는 료.

료: 도망가자!



사키: 예? 하지만 녀석들의 증거사진을 어떻게든 찍지 않으면….
카가미: 맞아! 게다가 나도 이 상황을 어떻게든 해결하고 싶으니….
료: 앞으로 3분이면 이곳은 흔적도 없이 폭발한다.
사키, 카가미: 예?
료: 트럭에 대량의 폭탄은 설치해 놓았지. 설마 여기에 너희들이 있을줄은….
카가미: 미안하군. 방해해서…. 하지만 여기까지 온 이상 어떻게 해서든 조직의 범죄증거를 입수해야겠어.
사키: 맞아요. 아직 카메라도 있으니 절대로 찍겠어.
료: 탈출까지는 아슬아슬하게 1분. 그 때까지 내가 백업을 맡겠어.
카가미: 의외로 좋은 녀석이군.
료: 꾸물거리지마!
카가미: 자! 사키군! 부탁해!
사키: 알겠어요!



▲확실이 이놈이 영화를 많이 보긴 봤다



▲든든한 백업

료와 카가미는 열심히 백업을 한다. 사키도 최대한의 증거사진을 찍는다.

카가미: 사키군! 앞으로 95초!!
사키: 알겠어요!

남은 시간 60초. 세사람은 출구를 향해 달리기 시작한다.

하에지마: 저기다! 죽여라!!
료: 멈추지마! 달려!!!
카가미: 사랑은 절대로 이긴다!!!!
사키: 우오오오오오!!!

대폭발… 세사람은 무사히 탈출… 석양을 바라본다.

사키: 끝났군요.
카가미: 그것봐! 사랑은 절대로 이긴다고 했잖아.

대폭발은 확인한 경찰 부대가 출동한다.

료: 나머지가 너희들에게 맡기겠다.

카가미: 그래. 사키군의 사진은 공표하기만 하면…
사키: 조직을 파멸시킬 수 있어.
카가미: 맞아!



◀든든한 백업

▼주인공은 이런 폭발속에서도 살아 남아야 한다



하지만 출동한 부대는 세사람에게 총을 겨누고… 그 경찰들의 두목 오노즈카 경관이 서있다.

사키: 뭐… 뭐에요…?
카가미: 당신은 분명… 서신주쿠서의 오노즈카씨… 어째서 당신이 여기에…?
오노즈카 경관: 수고했다! 푹 쉬게….
카가미: 설마…!?

이 이후는 료 루트와 같다. 상마오와 서장이 등장해 오노즈카를 연행해 간다.

그후

사건은 일단락 되었지만 카가미와 사키의 일은 아직 끝나지 않았다.

카가미: 이번에는 정치가도 연관되어 있는 골아픈 상대야.

사키: 그렇기 때문에 더욱 할 가치가 있다고 생각되지 않아요?

카가미: 너도 마찬가지잖아!

사키: 빙고!

사키: 그래! 그 사건은 아직 끝나지 않았다. 그 오노즈카 경관은 빙산의 일각. 아직 조직과 연결된 권력자는 얼마든지 있어. 그 녀석들의 증거를 잡고, 그 모든 흑막을 파헤쳐 파멸시키겠어. 상마오를 시작으로 많은 동료들이 힘을 빌려주고 있고, 무엇보다도 신뢰할 수 있는 파트너 카가미씨가 있으니….



▶조직은 송두리째 파멸시켜 주지~

에피소드 33의 엔딩

그리고 그 후, 카가미와 료에게 보내온 사키의 편지. 카가미는 탐정 사무소를 열었고, 료는 자신의 나라로 돌아가 마을 개척에 힘쓰고 있었다(즉 공사장에서 일하고 있다)



건강하십니까? 저는 지금 취재 때문에 프랑스에 와있습니다. 취재 중에 행방불명이 된 아버지의 소식을 알고 있다는 인물을 만나게 되었습니다. 그 사람의 말로는 아버지는 각지 반정부조직의 원조를 하고 있다고 합니다. 그렇습니다. 아버지는 살아 계셨던 겁니다. 하지만 조금은 망설여집니다. 과연 아버지를 만나야 하는 건가….

사키: 아버지….

사키의 아버지: 이런 곳까지 뭐 하러 왔지?

사키: 아버지….

사키의 아버지: ……

사키: 아버지… 어째서… 어째서 아무 것도 말하지 않은거지요?

사키의 아버지: ……

사키: 난 아버지가 죽은 줄로만 알고 있었는데….

사키의 아버지: ……

사키: 살아있다면 어째서 살아있다고 말하지 않았지요?

사키의 아버지: 나는 이 땅에서 다시 태어났어.

사키: 예?

아버지: 여기서는 나를 필요로 하고 있어! 그리고 나도 이곳을 필요로 하고 있고…. 그것뿐이다!

사키: 뭐가 그것뿐이에요!? 뭘 필요로 하고 있다는 거지요? 필요로 하는 것은 나 역시 마찬가지에요. 아버지는 그걸로 끝날지도 모르지만 일본에 남아있는 전 어쩌라는 거지요? 어머니가 죽고 나서 계속 혼자두었잖아요!! 나 역시 아버지를 필요로 하고 있다구요!

아버지: 다행이다. 네가 건강해서….

사키: 다행이라니… 뭐에요? 그런 무책임한 말투…. 언제나 그런식이니 어머니가…. 어머니는 아버지 때문에 죽은거에요!!

아버지: 어머니라면 이해해 줄거다. 지금의 나를….

사키: 그런 거 아버지 멋대로인 생각이잖아요!!

아버지: 여기선 아이의 3할이 죽어간다. 내가 할 수 있는건 작은 일에 불과해….

사키: ….

아버지: 자! 이제 그만 돌아가거라! 사키, 지금의 너에게 여기서 살아간다는 것은 꽤 버티기 힘들 것이다.

사키: 아버지!!!

아버지 부하가 사키를 억지로 끌어내려 한다.

사키: 읏! 놔줘요! 난 아직 아버지와!!! 아버지! 아버지!!

비행기안…, 뉴스가 흘러나온다.

뉴스: 그럼 다음 뉴스를 전해드리겠습니다. 본일 현지시간으로 오후 2시, 뉴욕에서 열린 국제 포럼에서 정부와 반정부조직 시우터다니아와 회의가 열렸습니다. 지금까지 중앙정부의 제안을 거절해 온 시우터다니아가, 이번에 처음으로 정부안에게 타협하는 자세를 보여 양방이 양보하기로 결정되었습니다. 이에 따라 현지에서는 문제가 조기에 해결될 것이라 기대되고 있습니다.

하지만 사키는 헤드폰을 끼고 잠이 들었는지 이 뉴스를 듣지 못했다.



▲사키의 아버지…



▲열심히 파쳐보지만



▲쫓겨난다

●장르:ACT ●제작사:세가 ●발매일:6월 29일 ●발매가:5,800엔

DREAMCAST

우주에서 신선한 게임 감각을 자랑한다

젯 셋 라디오



그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★★
게임성	★★★★★

만화 디멘션이라는 신선한 렌더링 방법으로 마치 애니메이션을 보는 듯 한 착각을 일으키게 하는 그래픽으로 화제를 모으고 있는 「젯 셋 라디오」. 그래픽만큼이나 게임의 완성도도 뛰어나서 큰 인기를 끌 수 있으리라 생각된다. 장난스런 음악과 단순한 조작에서 나오는 다양한 액션. 그리고 그래피티와 인라인 스케이트를 이 게임 하나를 통해 모두 느낄 수 있다. 한마디로 수작이다. 두 마디로 엄청난 수작이다. 네 마디로 이건 수작임에 틀림이 없다(이 정도면 격찬을 아끼지 않았다고 할 수 있을까).

공략 … 김상근

프롤로그

아시아의 어딘가에 있는, 동경과 매우 닮은 거리, **토쿄토.**

이곳 토쿄의 STREET에는 **루디즈**라고 불리는 젊은것들이 **네오 블레이드 기어**라고 하는 인라인 스케이트를 특수하게 개조한 스케이트 슈즈를 신고 거리를 활개치고 또, 벽에 **그래피티**라고 하는 짓을 하고 다닌다.

그리고, 그들의 인기 라디오 방송, **젯 셋 라디오**는 수수께끼의 DJ, 프로페서 K에 의한 언더그라운드 해적 방송이다. 경찰 같아 보이는 조직 警察(경찰)은 STREET에서 그들을 잡기 위해 혈안이 되었다.

토쿄 STREET는, 남쪽의 **시부야쵸**, 서쪽의 **코가네쵸**, 동쪽의 **벤텐쵸**로 크게 3곳으로 나눌 수 있고, 각 지역을 주무대로 활동하는 팀이 존재한다.

제멋대로인 녀석들이 제멋대로 모인 시부야쵸의, **GG.**

코가네쵸의 변태 괴물 마스크 팀, **포이즌 잼.**

벤텐쵸의 하이테크 매니아, **노이즈 탱크.**

일촉즉발 상태의 토쿄 STREET.

시부야쵸에 수수께끼의 그래피티가 그려진 후부터 침묵은 깨어졌다.

그래피티란?

벽면에 스프레이 도료로 그려지는 문자와 그림. 힙합의 4가지 요소(DJ, 브레이크 댄스, 랩, 그래피티 아트)중 하나이다.

1970년대, 자신들의 이름을(태그라고 한다) 그리는 행위가 도시의 공공장소에서 행해지고, 그것은 그 무렵 고조를 보이고 있던 힙합 문화와 강하게 연관된 것이었다. 그리고 그러한 행위는 범죄적 측면이 강하기도 했지만 'K·헤링'과 'J=M·바스키아', '애럭헤이즈', '퓨처러 2000' 등의 아티스트가 탄생하는 큰 의의를 가지기도 했다. 80년대 중반에는 영화 「Wild Style」에 공개되기도 하고 소재 또한 힙합에 한정하지 않고, 락과 펑크 등의 레코드 자켓으로 사용되기도 하였다.

그후 서서히 길거리에서 갤러리 등의 전시 공간으로 옮기게 되었고, 80년대 말에는 그 모습을 감추는 듯 했다. 하지만 현재 또다시 힙합의 붐과 함께 거리로 회기하고 있는데, 그것은 단순한 회고의 취기가 아니라 산업주의에 반발하는 원점 회귀와 같은 현상으로 평가되고 있다.

토쿄를 시끄럽게 만드는 놈 혹은 놈들

DJ 프로페서 K

신장 185cm의 흑인. 토쿄의 메인 스트리트에서 COOL한, 논장르, 논스톱 게릴라, 해적 라디오 방송인 '젯 셋 라디오'의 카리스마적 DJ. 토쿄 거주 13년 차이며, 슈퍼 아후로 트레이드 헤드가 심볼 마크다. 국적 불명의 독설적인 랩과 크레이지 DJ 플레이가 독자적인 특기. 토쿄에 대해서라면 모르는 것이 없고(있다면 소득 신고서 쓰는 방법 정도), 우라 정보(뒷 소식)에 대해서도 박식하다. 그의 존재에 대해서는 아직 수수께끼가 많다.



GG

시부야쵸의 플레이어 팀. 「규칙이 없다」라는 규칙 하에 모여 나가고 있으며, 센터 가이로지(街裏路地)의 창고를 아지트로 삼고 있다. 좀더 북적거리는 거리로 만들기 위해 노력 중. 창고에는 취미로 모은 것들과 주워온 것들로 가득하다. 산보를 게을리 하는 흉한 애완용 개도 있다.



name	껌
sex	♀
age	17
tall	165
character	심술꾸러기
favorite	츄잉 껌
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	껌
spray stock limit	15



name	비트
sex	♂
age	17
tall	167
character	불량
favorite	레코드
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	20



name	콘
sex	♂
age	16
tall	162
character	천재
favorite	모자
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	콘
spray stock limit	20



COMBO

name	콤보
sex	♂
age	23
tall	193
character	광폭
favorite	크기가 큰 것
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	30



SODA

name	소다
sex	♂
age	19
tall	185
character	냉혹
favorite	퍼즐
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	큰
spray stock limit	40



BIS

name	비스
sex	♀
age	16
tall	158
character	삐딱함
favorite	돈
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	20



CUBE

name	큐브
sex	♀
age	20
tall	168
character	COOL
favorite	예술
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	20



YOYO

name	요요
sex	♂
age	16
tall	160
character	거짓말쟁이
favorite	캐릭 브랜드
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	껌
spray stock limit	15



SUGAR

name	슈가
sex	♀
age	21
tall	166
character	루즈
favorite	매운 것
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	껌
spray stock limit	15



GARAM

name	가람
sex	♂
age	19
tall	175
character	성미 급함
favorite	싸움
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	큰
spray stock limit	30



POISON JAM

name	포이즌 잼
sex	♂
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	20

코가네초의 호러블한 마스크 팀. 반어인(半魚人)마스크가 트레이드 마크로, 토굴의 중심지를 「공포」로 뒤덮고 있다. 하지만 머리가 나쁘기 때문에 미녀랍시고 납치한게 마네킹인 경우도 있다고. 고양이나 까마귀와 대화하는 것을 본 사람도 있다던데.



NOISE TANK

name	노이즈 탱크
sex	♂
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	50

벤텐쵸의 하이테크 팀. 특수한 안경을 쓰고 있어 어둠 속에서도 자유롭다. 몸에 걸 수 있는 테이프 레코더를 이용하여 거리에 노이즈를 뿌리고 다닌다. 전기 제품에 능해 거리에 있는 전기시설을 이용하여 사람들을 패닉의 도가니탕으로 몰아넣기도 한다. 오늘도 괴이한 소리와 함께 벤텐쵸의 밤거리를 누비는 이들.



LOVE SHOCKERS

name	러브 쇼커즈
sex	♀
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	콘
spray stock limit	30

시부야쵸를 노리는 아마조네스 팀. 누군가에서 실연당한 뒤부터 광기에 빠지고, 사랑이라는 단어가 들어간 모든 것을 부정한다. 시부야쵸의 아베크 유괴 사건을 뒤에서 조종했다는 소문도 있다. 그녀들을 성나게 하면 무슨 일을 벌일지 알 수 없다.



오니시마 경부

신장 152cm의 땅딸막이 형사. 지저분한 수염과 더러운 머리모양을 하고 쭈글쭈글한 코트를 입고 다니는데, 저런 풍모는 TV에서 많이 보지 않았을까(수, 수사반장?). 폭주 진압 총(고무탄환)을 휘두르며 위험한 녀석들을 경찰서로 인도한다. 말버릇은 '내가 곧 법이다. 네놈들은 재판할 가치조차 없으니, 지옥으로 떨어져라'. 뭐, 이것도 어디선가 많이 들었던 말이지만. 그가 이끄는 케-사츠(경찰)라는 조직은 엄연히 경찰(케이사츠)과는 다른 것이라고 한다.

창고 안에서의 메뉴들

스트리트

게임을 진행하기 위해 그래피티 원정을 갈 곳을 선택한다. 만일 새로운 라이벌이 나타났다면 이곳으로 들어가면 만날 수 있다. 게임의 주 메뉴.





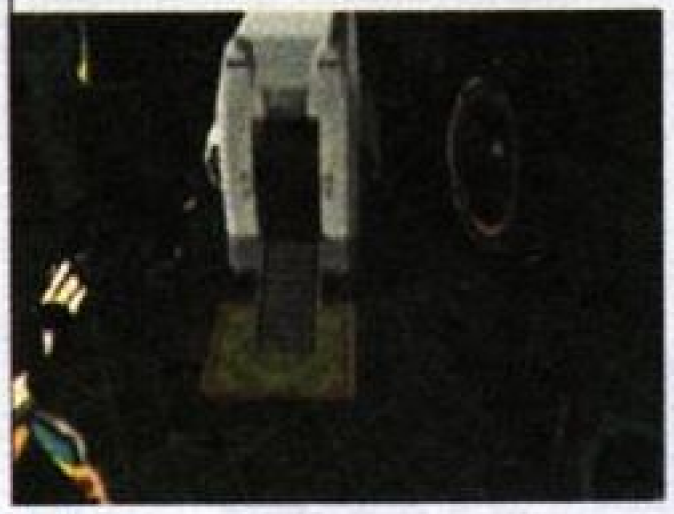
그래피티

자신만의 그래피티를 만들 수 있는 장소. 또한 게임 내에서 그래피티 소울을 섭취한다면 그 번호에 따라 그릴 수 있는 그래피티의 종류가 늘어난다.



인터넷

인증된 드캐가 있다면 홈페이지에 접속할 수 있다.



시스템

게임을 저장하거나 옵션 설정을 할 수 있다.

아이템의 종류



그래피티 스프레이

그래피티를 그리기 위한 아이템으로 노란색은 1개, 파란색은 5개의 용량이다.



회복 스프레이

체력을 회복하기 위한 아이템이다. 노란 십자가 그려진 대형과 그려지지 않은 소형이 있다. 각각 회복량이 다르고, 대형쪽은 한번 섭취하면 다시 나타나지 않는다.



그래피티 소울

이 아이템을 먹으면 그릴 수 있는 그래피티의 수가 늘어난다. 창고의 그래피티 메뉴에서 크기별로 선택이 가능하니 섭취 후에 창고에 가서 확인하자.

기본 조작

아날로그 키: 이동



아날로그 키 + R트리거: 대시





A: 점프



진행 반대 방향 아날로그 키: 브레이크





진행 방향 → 반대 방향 아날로그 키: 백

그래피티 중 L트리거: 그래피티 취소

L트리거: 시점 변경



트릭

A버튼을 이용하여 펼칠 수 있는 트릭은 다음과 같다.

글라인드



여러 가지 구조물의 난간에 탈 수 있다. 비단 난간뿐만이 아니라 철로, 전선, 쇠줄 등 탈 수 있는 곳은 많으므로 무언가 보인다면 일단 뛰어올라 보자. 점프와 착지시에 약간의 가속이 붙으므로 속력을 올리고 싶다면 여러 트릭과 병행하여 사용하자.

에어



가속이 붙은 상태에서 점프를 하면 방향에 따라 여러 가지 공중 트릭을 펼친다. 단지 뛰는 것만으로도 가속이 붙는다.

월 라이드



벽으로 비스듬히 점프하면 벽을 탈 수 있다. 이를 이용하여 좀 높이 뛸 수도 있고, 양쪽에 벽이 마주하고 있다면 연속적으로 탈 수 있다. 또한 벽이 직선형이 아닌 곡선형일 경우 한쪽 월 라이드 만으로도 계속 이동할 수 있다.

트릭 콤보



위에 나열한 여러 기술들을 연속적으로 펼친다면 트릭 콤보로 점수를 받을 수 있다. 스테이지별로 무한히 트릭을 펼칠 수 있는 곳이 있으므로 찾아본다면 높은 점수를 얻을 수 있다.

그래피티

그래피티 포인트에서 L트리거를 누르면 그래피티를 시작한다.

사이즈

■스몰

L트리거를 한번만 누르는 것으로 해결이 되는 사이즈로 에어, 글라인드, 월 라이드 등 어떤 자세에서라도 칠할 수 있다. 스프레이 소모량은 물론 1개.

■라지

L트리거를 누른 뒤 커맨드 입력이 뒤따라야 하는 사이즈로 스프레이 소모량은 커맨드 실패가 없을 때는 3개이다.

■X라지

이것 역시 L트리거를 누른 뒤 커맨드 입력이 뒤따라야 하는 사이즈, 모두 7번을 칠하므로 스프레이 소모량은 7개이다. 도중에 실패 없이 커맨드를 빠르고 정확하게 입력하면 매회 50점의 보너스를 얻을 수 있다.

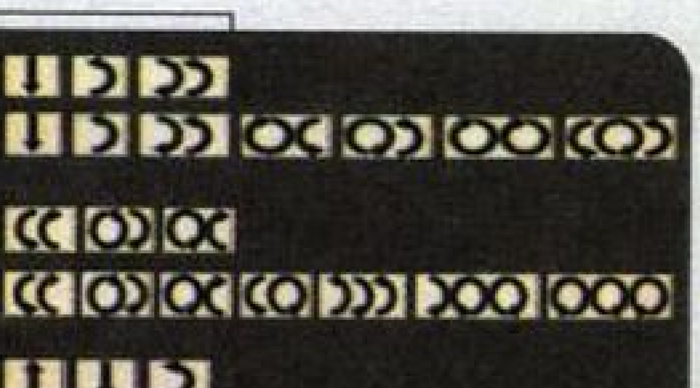
커맨드 입력 타입

커맨드 입력에는 다음과 같은 3가지 타입이 있다. 고득점을 위해서라면 익혀두는 것이 좋다. 도중에 입력 실패나 적의 공격으로 좌절하게 되면 스프레이 하나를 버리고 커맨드만 처음부터 다시 입력하게 된다. 편의에 따라 처음부터 사용할 수 있는 3명의 캐릭터의 이름으로 타입 명을 정하도록 하겠다.

비트 타입

껌 타입

콤보 타입



캐릭터별 트릭

비트



글라인드 프론트 계열
- 에시드 / 파 사이드 에시드
- 유니티 / 백 사이드 유니티
- 백 슬라이드 / 백 사이드 백 슬라이드

글라인드 엘리움 계열
- 소알 / 파 사이드 소알
- 엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈

에어 계열
- 메소드 백 플립
- 론비
- 720(백)
- 메소드(백)

하프 파이프 계열
- 류칸 백 플립 180
- 미스티
- 540(백)
- 180

검



글라인드 프론트 계열
- 소울 / 파 사이드 소울
- 로얄 / 백 사이드 로얄
- 록 맥 / 파 사이드 록 맥

글라인드 엘리움 계열
- 엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈
- 엘리움 피쉬 / 파 사이드 엘리움 피쉬

에어 계열
- 프론트 플립
- 류칸
- 360(백)
- 메소드 백 플립(백)

하프 파이프 계열
- 백 플립 180
- 메소드 540
- 류 칸 백 플립 180(백)
- 180

콘



글라인드 프론트 계열
- X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드
- 프론트 사이드 레일 / 백 사이드 레일
- 피쉬 / 파 사이드 피쉬

글라인드 엘리움 계열
- 엘리움 소울 / 파 사이드 엘리움
- 폰스타 / 파 사이드 폰스타

에어 계열
- 360
- 메소드
- 류칸 백 플립(백)
- 시프티(백)

하프 파이프 계열
- 메소드 백 플립 180
- 류칸 180
- 미스티(백)
- 스틸 피쉬 180
- 180

콤보



글라인드 프론트 계열
- 백 슬라이드 / 백 사이드 백 슬라이드
- 피시 / 파 사이드 피시
- 목 맥 / 파 사이드 록 맥

글라인드 엘리움 계열
- 엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈
- 엘리움 피시 / 파 사이드 엘리움 피시

에어 계열
- 백 플립
- 720
- 메소드 백 플립(백)
- 류칸(백)

하프 파이프 계열
- 900
- 시프티 180
- 메소드 백 플립 180
- 스틸 피시 180(백)
- 180

가람



글라인드 프론트 계열
- X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드
- 유니티 / 백 사이드 유니티
- 풀 토크 / 백 사이드 풀 토크

글라인드 엘리움 계열
- 소알 / 파 사이드 소알
- 폰스타 / 파 사이드 폰스타

에어 계열
- 프론트 리프
- 류칸
- 메소드 백 플립(백)
- 360

하프 파이프 계열
- 백 플립 180
- 매소드 540
- 미스티(백)
- 류칸 180(백)
- 180

비스



글라인드 프론트 계열
- 소울 / 파 사이드 소울
- 프론트 사이드 레일 / 백 사이드 레일
- 로얄 / 백 사이드 로얄

글라인드 엘리움 계열
- 엘리움 소울 / 파 사이드 엘리움
- 엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈

에어 계열
- 스틸 피시
- 류칸 백 플립(백)
- 로켓

하프 파이프 계열
- 백 플립 180
- 류칸 180
- 메소드 백 플립 180(백)
- 메소드 540(백)
- 180

큐브



글라인드 프론트 계열
- 에시드 / 파 사이드 에시드
- 풀 토크 / 파 사이드 풀 토크
- 백 슬라이드 / 백 사이드 백 슬라이드

글라인드 엘리움 계열
- 소알 / 파 사이드 소알
- 엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈

에어 계열
- 메소드 백 플립
- 론비
- 720(백)
- 메소드(백)

하프 파이프 계열
- 류칸 백 플립 180
- 미스티
- 540(백)
- 180

요요



글라인드 프론트 계열
- 소울 / 파 사이드 소울
- 로얄 / 백 사이드 로얄
- 피시 / 파 사이드 피시

글라인드 엘리움 계열
- 엘리움 소울 / 파 사이드 엘리움
- 엘리움 피시 / 파 사이드 엘리움 피시

에어 계열
- 720
- 1080

하프 파이프 계열
- 900
- 1260
- 180

슈가



글라인드 프론트 계열
- X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드
- 프론트 사이드 레일 / 백 사이드 레일
- 피시 / 파 사이드 피시

글라인드 엘리웁 계열
- 엘리웁 소울 / 파 사이드 엘리웁
- 폰스타 / 파 사이드 폰스타

에어 계열
- 1080
- 시프티(백)
- 그랩 피시(백)

하프 파이프 계열
- 백 플립 180(백)
- 로켓 180
- 180

소다



글라인드 프론트 계열
- 유니티 / 백 사이드 유니티
- 풀 토크 / 백 사이드 풀 토크
- 록 맥 / 파 사이드 록 맥

글라인드 엘리웁 계열
- 폰스타 / 파 사이드 폰스타
- 엘리웁 피시 / 파 사이드 엘리웁 피시

에어 계열
- 카라테

하프 파이프 계열
- 톤비 540
- 카라테 180
- 180

러브 쇼커즈



글라인드 프론트 계열
- X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드
- 프론트 사이드 레일 / 백 사이드 레일
- 피시 / 파 사이드 피시

글라인드 엘리웁 계열
- 엘리웁 소울 / 파 사이드 엘리웁
- 폰스타 / 파 사이드 폰스타

에어
- 1080
- 시프티
- 톤비(백)
- 스틸 피시(백)

하프 파이프 계열
- 로켓 180
- 백 플립 180(백)
- 로켓 180(백)
- 180

포이즌 잼



글라인드 프론트 계열
- 에시드 / 파 사이드 에시드
- 유니티 / 백 사이드 유니티
- 백 슬라이드 / 백 사이드 백 슬라이드

글라인드 엘리웁 계열
- 소얄 / 파 사이드 소얄
- 엘리웁 미즈 / 파 사이드 엘리웁 미즈

에어 계열
- 메소드 백 플립
- 톤비
- 720(백)
- 메소드(백)

하프 파이프 계열
- 류칸 백 플립 180
- 미스티
- 540(백)
- 180

노이즈 탱크



글라인드 프론트 계열
- 에시드 / 파 사이드 에시드
- 유니티 / 백 사이드 유니티
- 백 슬라이드 / 백 사이드 백 슬라이드

글라인드 엘리웁 계열
- 소얄 / 파 사이드 소얄
- 엘리웁 미즈 / 파 사이드 엘리웁 미즈

에어 계열
- 메소드 백 플립
- 톤비
- 720(백)
- 메소드(백)

하프 파이프 계열
- 류칸 백 플립 180
- 미스티
- 540(백)
- 180

스테이지 공략

진행 루트



- 시작
- 껌, 콘의 트라이얼
- 시부야쵸 GG
  - 라이벌 배틀 with 콤보
- 사랑의 함정 / 코가네쵸의 괴물 / 벤텐쵸 부기
  - 코가네쵸의 괴물 — 라이벌 배틀 with 가람
  - 벤텐쵸 부기 — 라이벌 배틀 with 큐브
- N). 540 / GRAFFITI HIGH
- 서커스 in 코가네
  - 서커스 in 코가네 — 라이벌 배틀 with 비스
  - GRAFFITI HIGH — 라이벌 배틀 with 요요
- 러브 어택 작전
- EXPLOSION / 非行 VS 飛行 / 벤텐쵸 BURNING
  - EXPLOSION — 라이벌 배틀 with 슈가
  - 非行 VS 飛行 — 라이벌 배틀 with 소다
  - 벤텐쵸 BURNING — 라이벌 배틀 with 큐브
- BEHIND THE MASK
- THE LAST GROOVE
- 끝 & 난이도 상승





시부야쵸: 시부야쵸 GG

■ 제한시간: 600
■ 클리어 조건: 적색 그래피티 10개

그래피티

	적색	녹색
X라지	1	0
라지	5	0
스몰	4	0

적의 출현

■ 적색 그래피티 3개째: 경찰 출현
■ 적색 그래피티 6개째: 오니시마 경부 출현

그래피티 소울

11, 15, 41, 45, 71


▲경찰 출현

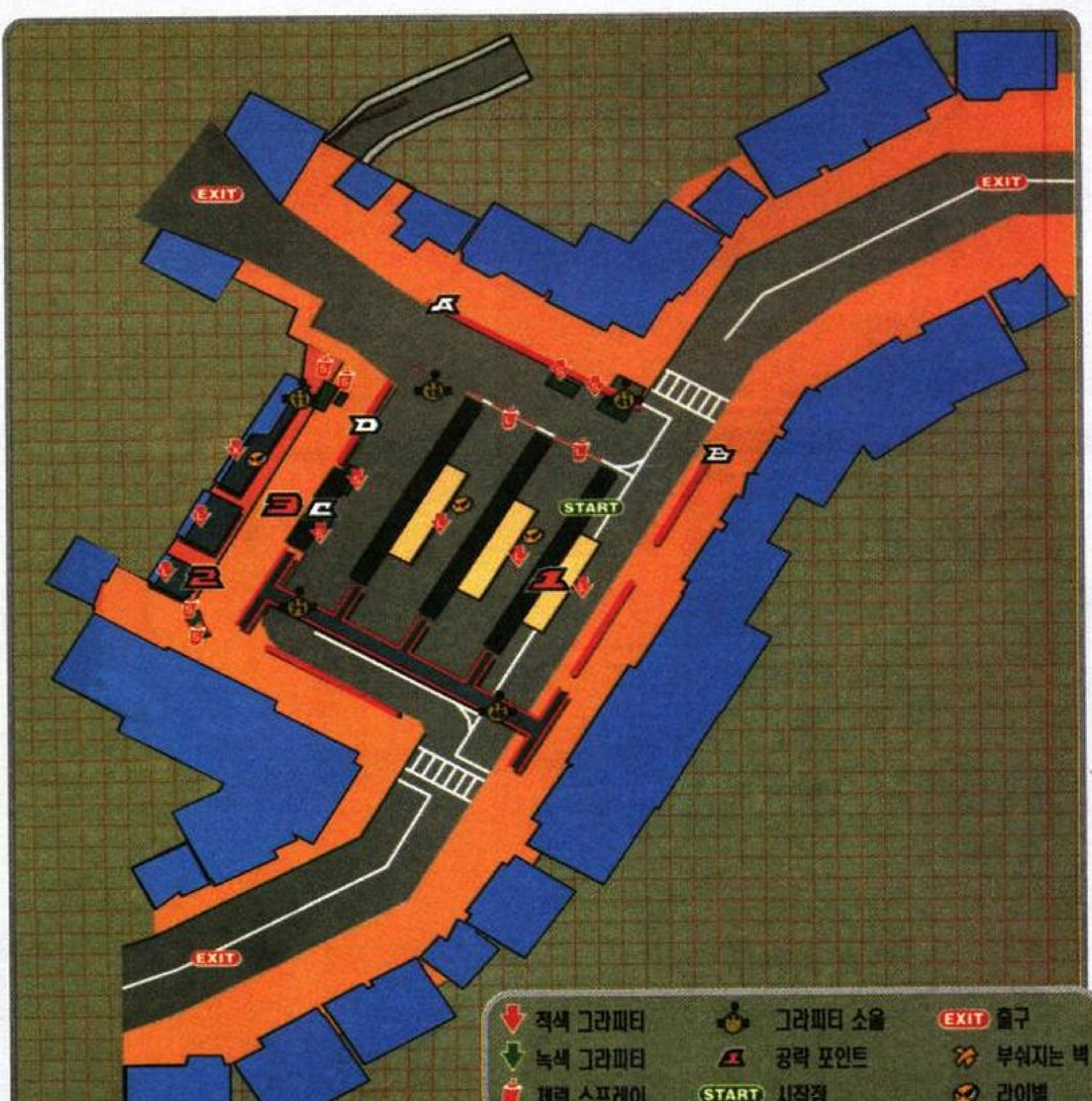

▲이쪽으로 올라간다



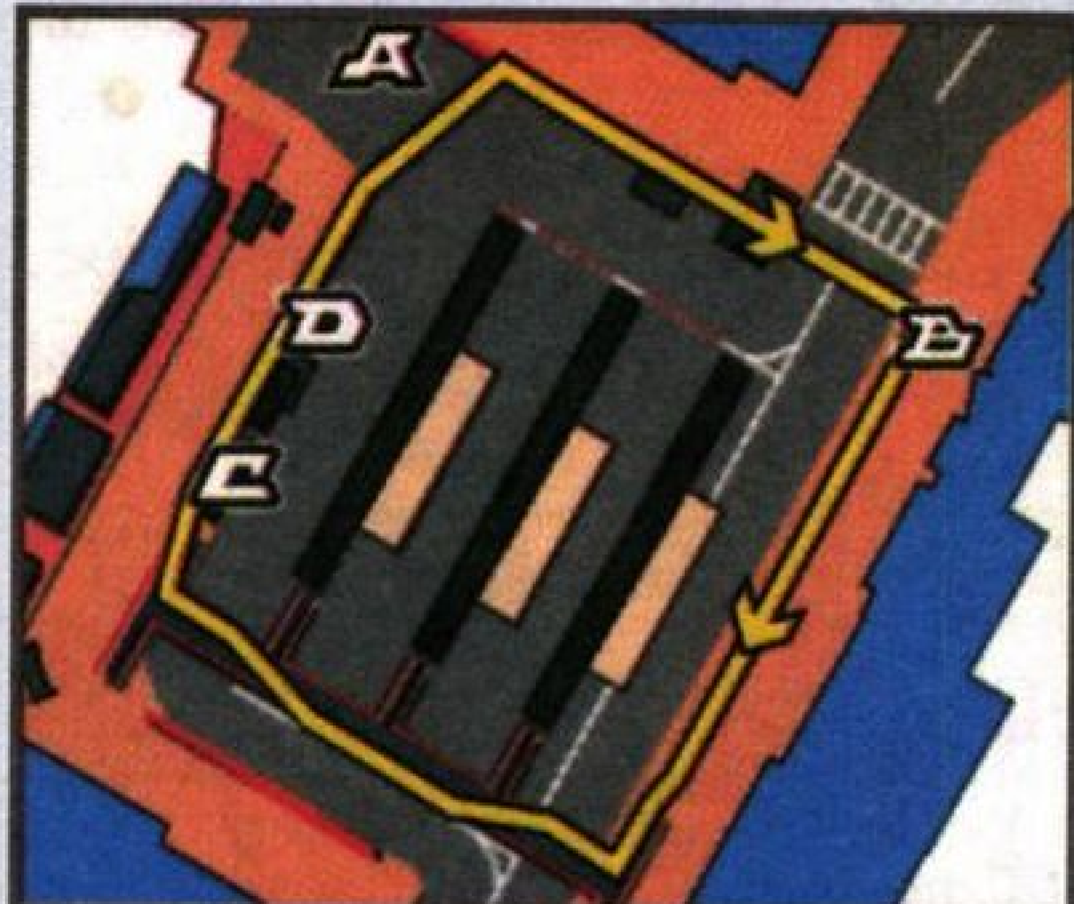

▲오니시마 경부의 등뒤에

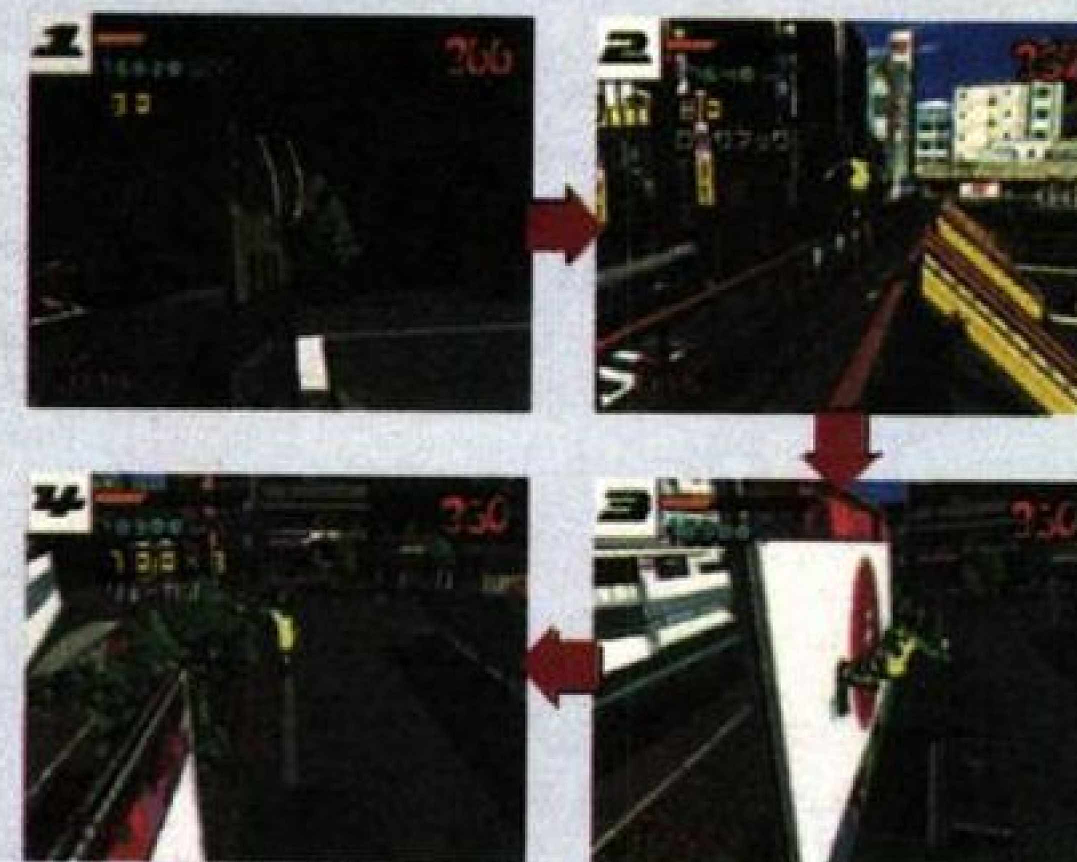



▲그래피티를 선사하자



이것이 무한 트릭으로 고득점을 올릴 수 있는 루트!!





▲간판과 난간, 육교를 이용하여 무한히 돌 수 있다

시부야쵸: 사랑의 함정



■제한시간: 700
■클리어 조건: 적색 그래피티 13개

그래피티

	적색	녹색
X라지	4	0
라지	4	0
스몰	5	5

적의 출현

■처음: 오니시마 경부
■적색 그래피티 5개째: 기동대 출현

그래피티 소울

13, 16, 43, 46, 72, 73, 75

코가네쵸: 코가네쵸의 怪物

- 제한시간: 600
- 클리어 조건: 적색 그래피티 12개

그래피티

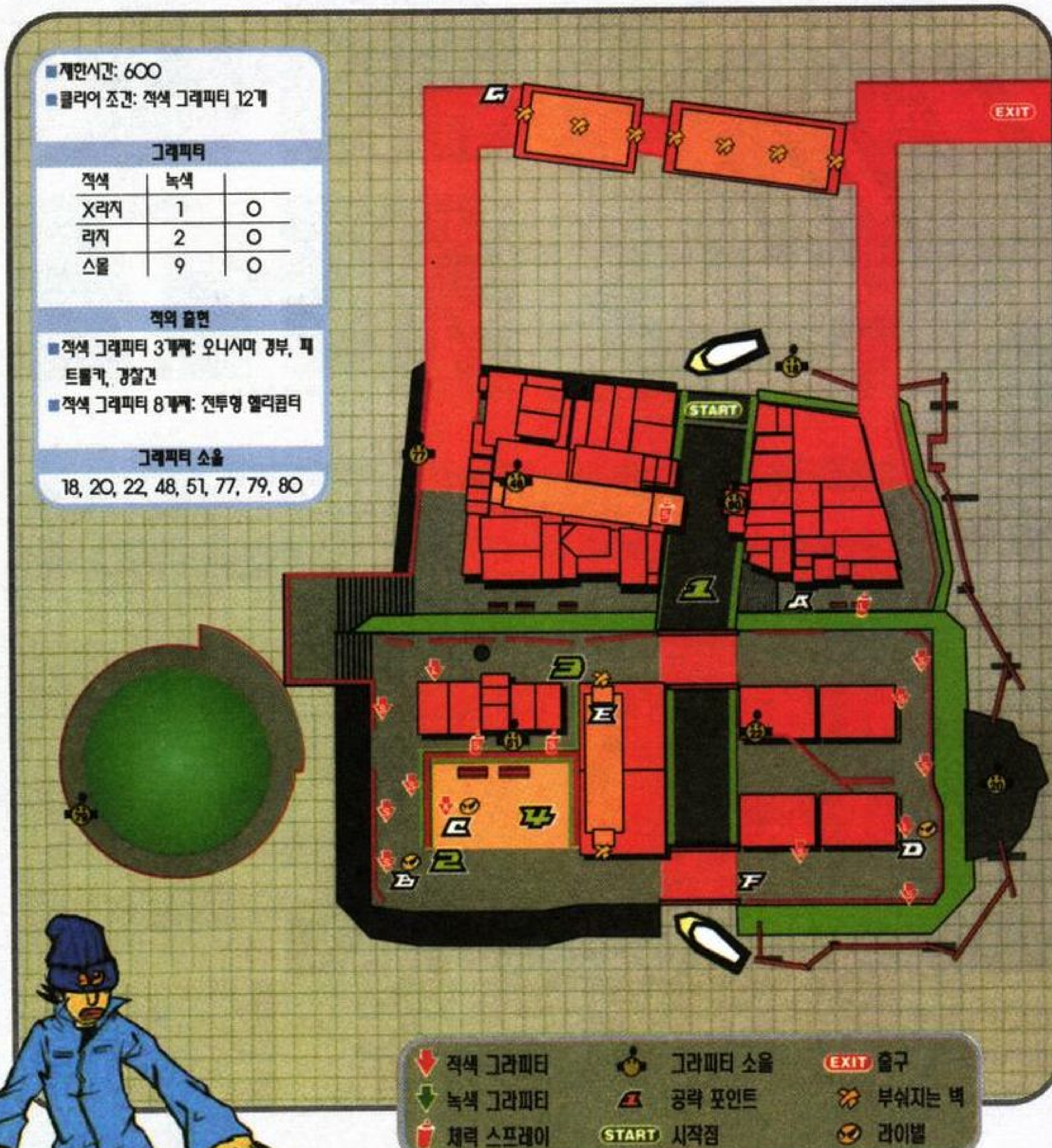
적색	녹색	
X라지	1	O
라지	2	O
스몰	9	O

적의 출현

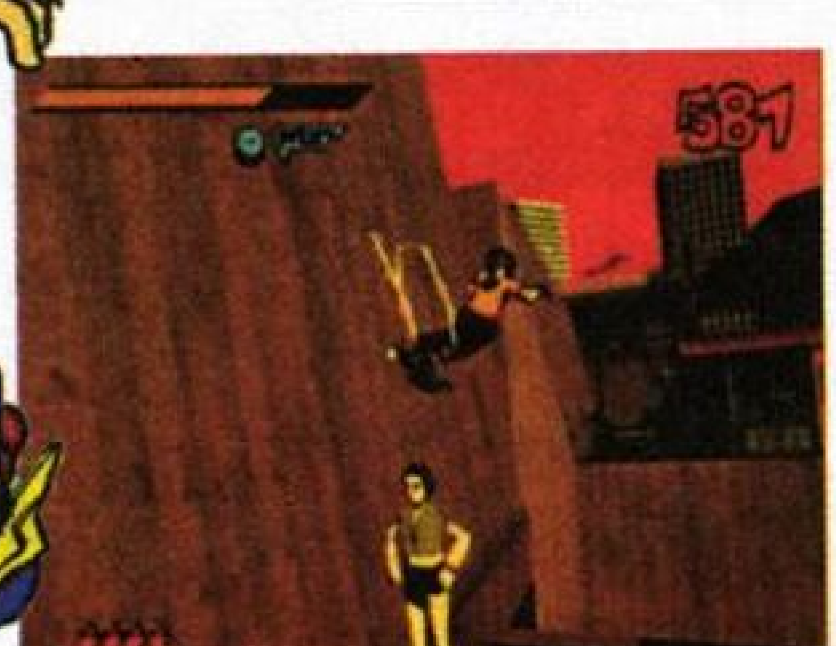
- 적색 그래피티 3개째: 오니시마 경부, 패트롤카, 경찰견
- 적색 그래피티 8개째: 전투형 헬리콥터

그래피티 소울

18, 20, 22, 48, 51, 77, 79, 80

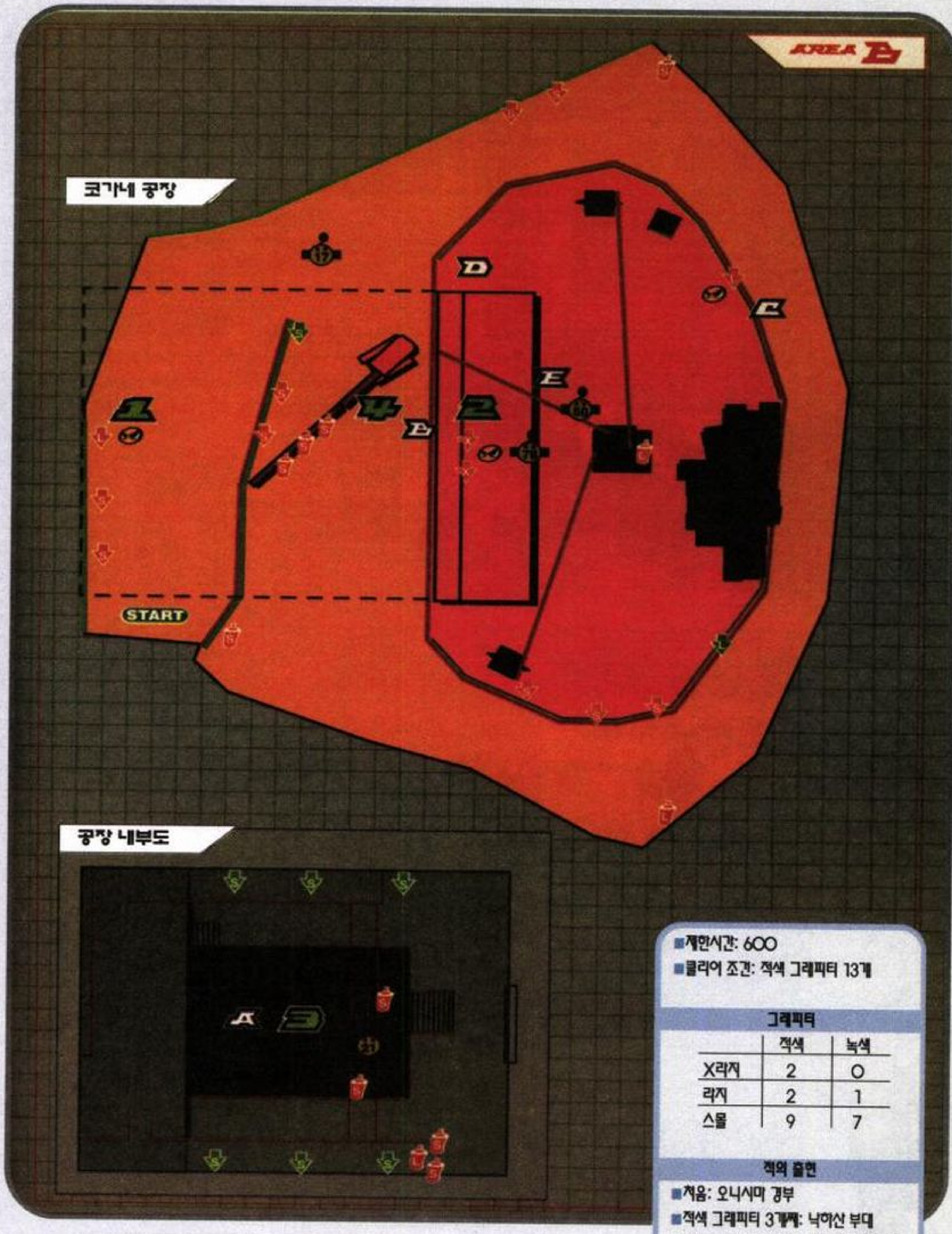





▲1번 포인트에서 뒤로 돌아 숏컷


▲2번 포인트를 먼저 칠해두자

코가네초: NO. 540



상징	뜻
빨간 스프레이 표시	적색 그라피티
녹색 스프레이 표시	녹색 그라피티
스프레이 캔 그림	체력 스프레이
그라피티 소울 아이콘	그라피티 소울
공략 포인트 아이콘	공략 포인트
START	시작점
EXIT	출구
부서지는 벽 아이콘	부숴지는 벽
라이벌 아이콘	라이벌

■제한시간: 600
■클리어 조건: 적색 그라피티 13개

그래피티

	적색	녹색
X라지	2	0
라지	2	1
스몰	9	7

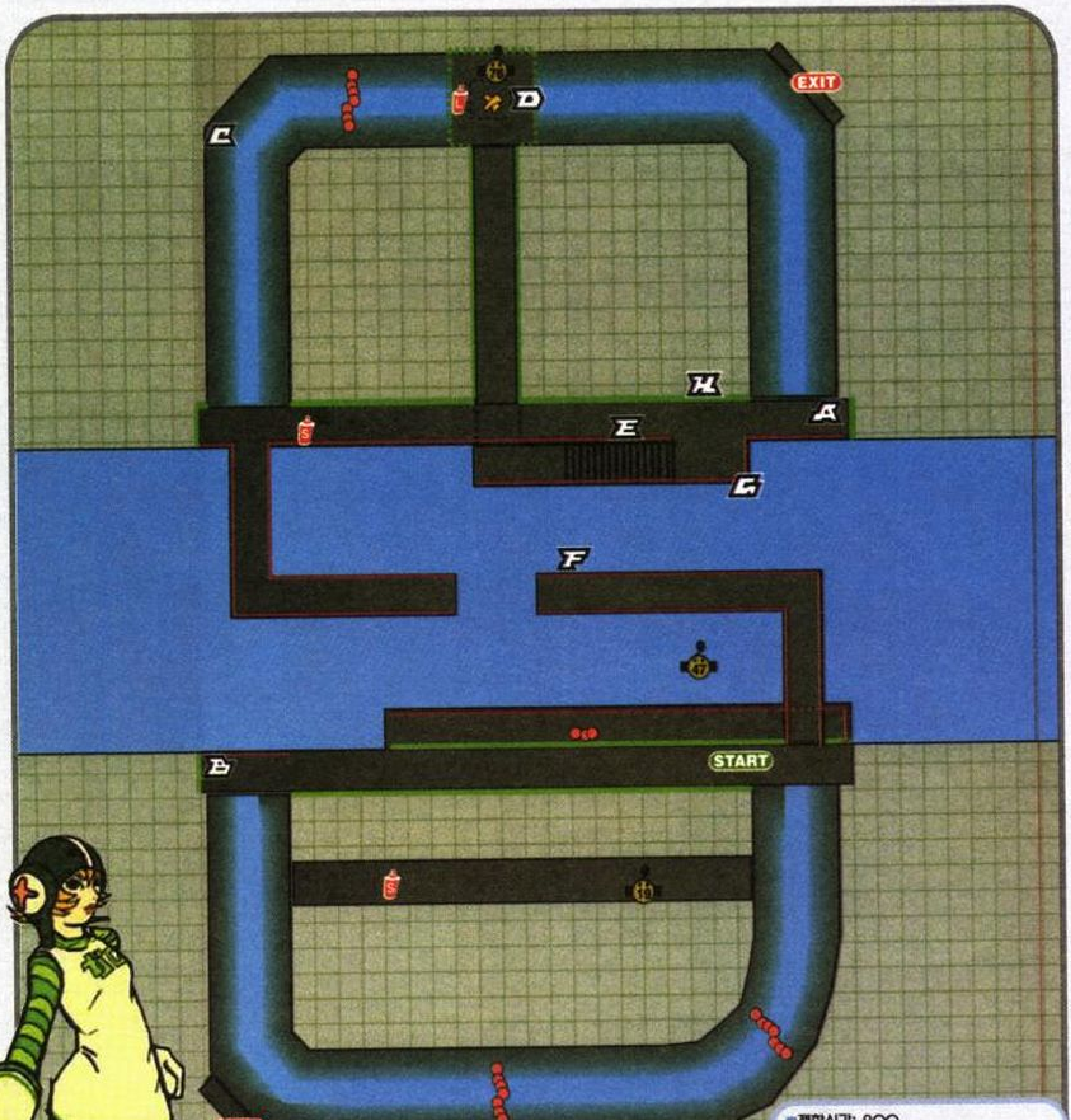
적의 출현

■처음: 오니시마 경부
■적색 그래피티 3개째: 낙하산 부대
■적색 그래피티 7개째: 전투형 헬리콥터

그래피티 소울

17, 21, 50, 78

코가네쵸: CIRCUS IN COGANE





- 적색 그라피티
- 녹색 그라피티
- 체력 스프레이
- 그라피티 소울
- 공략 포인트
- START 시작점
- EXIT 출구
- 부숴지는 벽
- 라이벌

■제한시간: 800

■클리어 조건: 포이즌 잼 3인의 등뒤에 그래피티

그래피티

	적색	녹색
X라지	○	○
라지	○	○
스몰	○	○

적의 출현

■처음: 포이즌 잼 3인

그래피티 소울

19, 47, 76

벤텐쵸: BENTEN-CHO BOOGI



■제한시간: 800
■클리어 조건: 적색 그래피티 16개

그래피티

	적색	녹색
X라지	2	0
라지	7	0
스몰	7	0

적의 출현

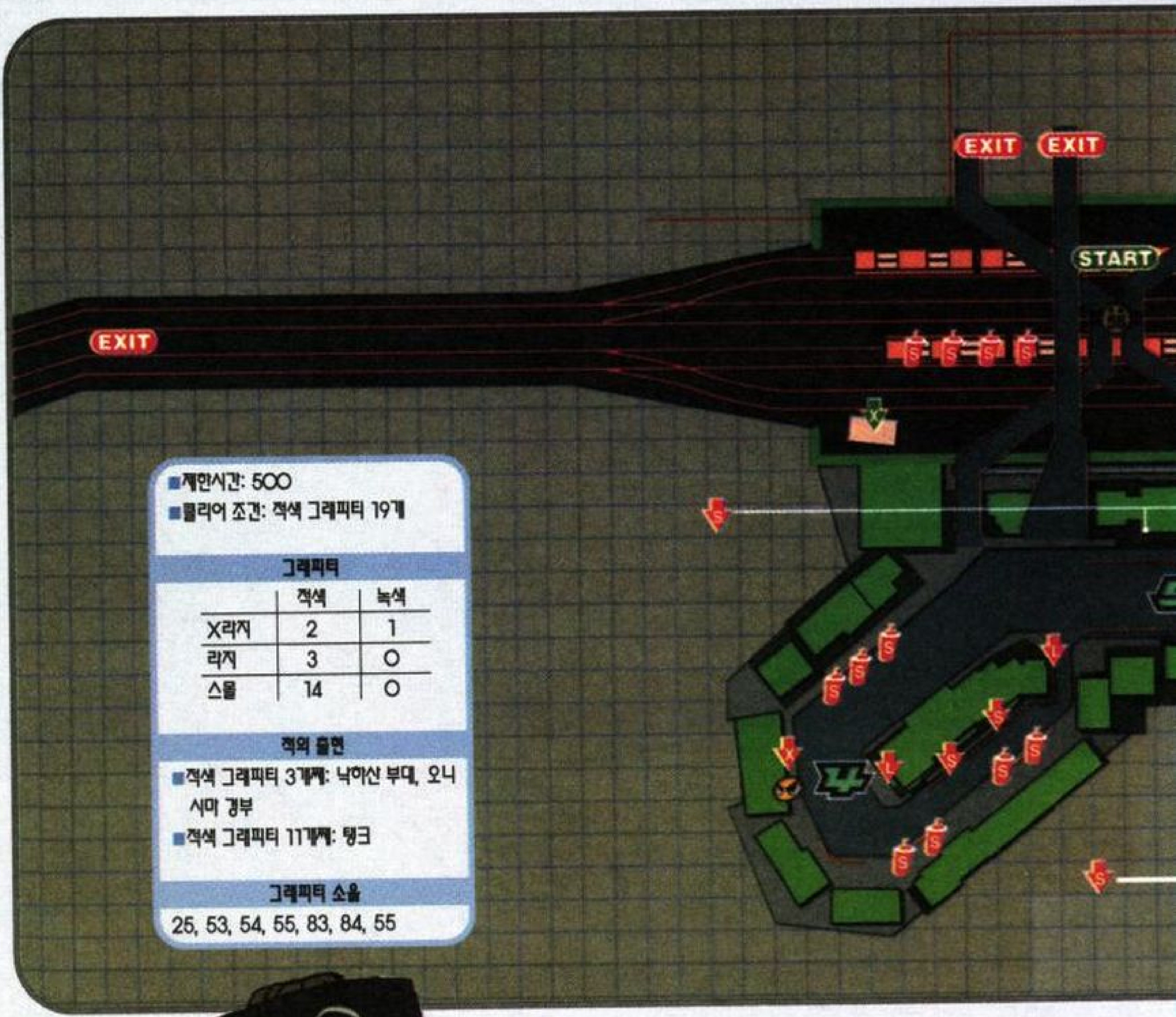
■적색 그래피티 4개째: 경찰
■적색 그래피티 11개째: 오니시마 경부, 기동 타격대

그래피티 소울

24, 52, 82

적색 그래피티 | 그래피티 소울 | EXIT 출구
녹색 그래피티 | 공략 포인트 | 부숴지는 벽
체력 스프레이 | START 시작점 | 라이벌

벤텐쵸: GRAFFITI HIGH



■제한시간: 500
■클리어 조건: 적색 그래피티 19개

그래피티

	적색	녹색
X라지	2	1
라지	3	0
스몰	14	0

적의 출현

■적색 그래피티 3개째: 낙하산 부대, 오니시마 경부
■적색 그래피티 11개째: 탱크

그래피티 소울

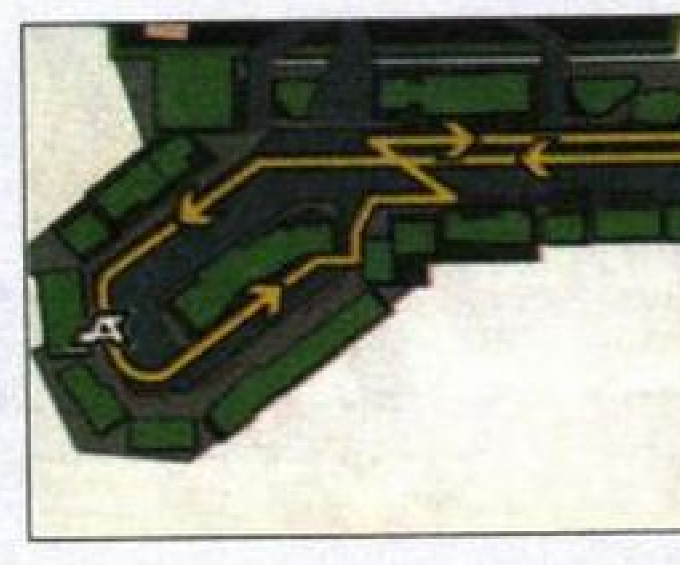
25, 53, 54, 55, 83, 84, 55

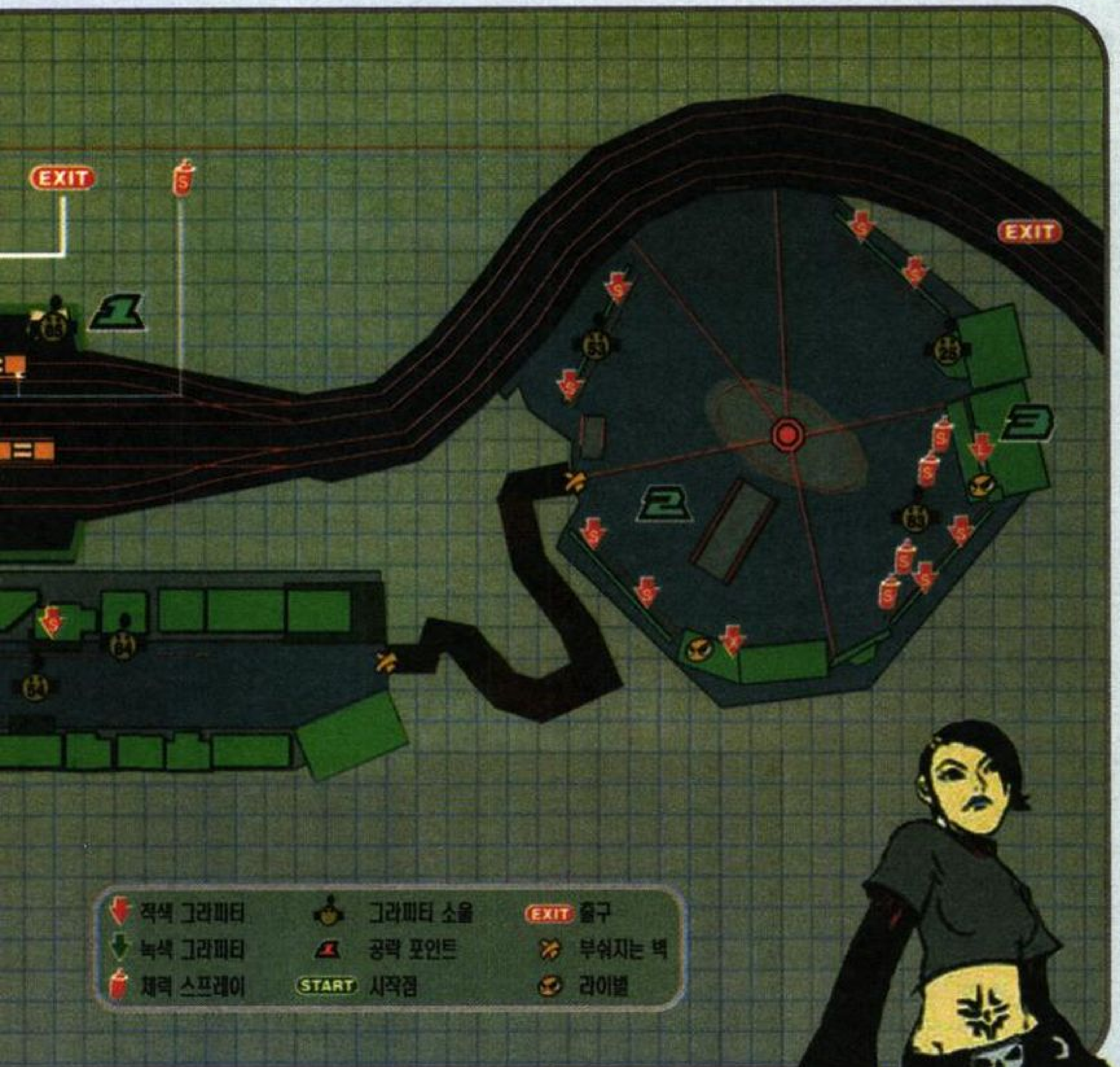











EXIT
EXIT
적색 그라피티
그라피티 소울
EXIT 출구
녹색 그라피티
공략 포인트
부숴지는 벽
체력 스프레이
START 시작점
라이벌







벤텐쵸: NOISE REDUCTION



- 적색 그라피티
- 녹색 그라피티
- 체력 스프레이
- 그라피티 소울
- 공략 포인트
- START 시작점
- EXIT 출구
- 부숴지는 벽
- 라이벌

■제한시간: 800
■클리어 조건: 노이즈 탱크 3인의 등뒤에 그래피티

그래피티

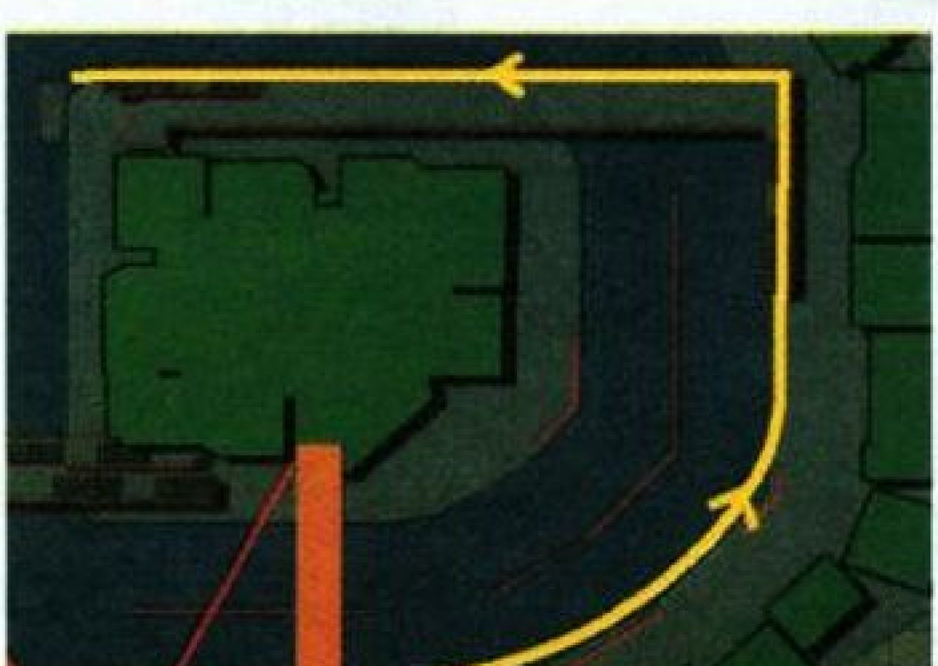
적색	녹색	
X라지	O	O
라지	O	O
스몰	O	O

적의 출현

■처음: 노이즈 탱크 3인

그래피티 소울

23, 56, 57, 86, 87



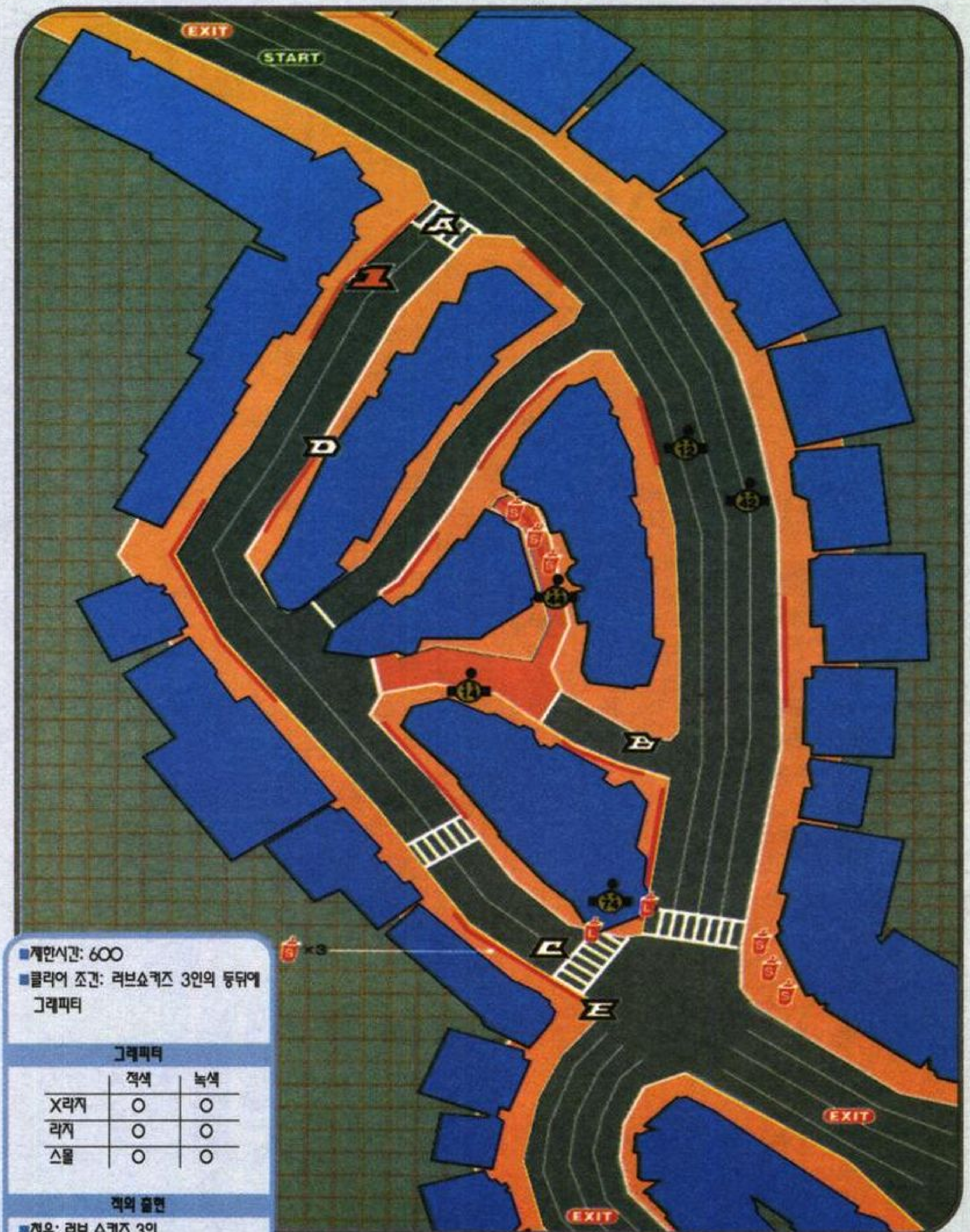
▲시작후에 이동





▲▶기다리다가 멈추면 칠해 주자!

시부야쵸: LOVE ATTACK 作戰



■제한시간: 600
■클리어 조건: 러브쇼커즈 3인의 등뒤에 그래피티

그래피티

	적색	녹색
X라지	O	O
라지	O	O
스몰	O	O

적의 출현

■처음: 러브 쇼커즈 3인

그래피티 소울

12, 14, 42, 44, 74

- 적색 그라피티
- 그라피티 소울
- EXIT 출구
- 녹색 그라피티
- 공략 포인트
- 부숴지는 벽
- 체력 스프레이
- START 시작점
- 라이벌

시부야쵸: EXPLOSION





- 제한시간: 999
- 클리어 조건: 적색 그래피티 23개

그래피티

	적색	녹색
X라지	3	3
라지	8	2
스몰	12	17

적의 출현

- 처음: 전투원
- 그래피티 10개째: 폭탄 전투원, 폭탄 대원수, 암흑 헬리콥터





코가네쵸: 非行 VS 飛行

■제한시간: 999
■클리어 조건: 적색 그래피티 23개

그래피티

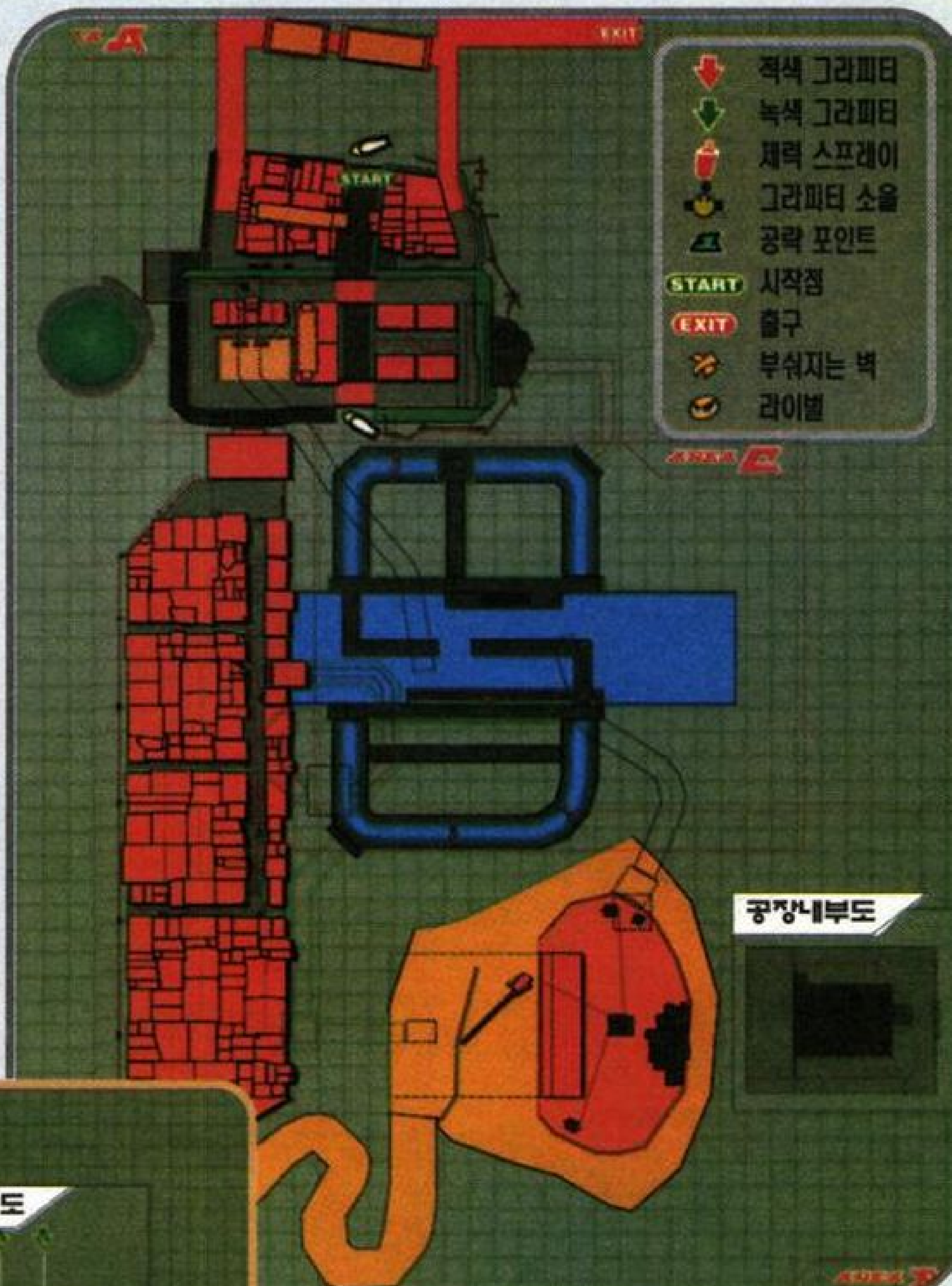
	적색	녹색
X라지	2	4
라지	5	11
스몰	17	44

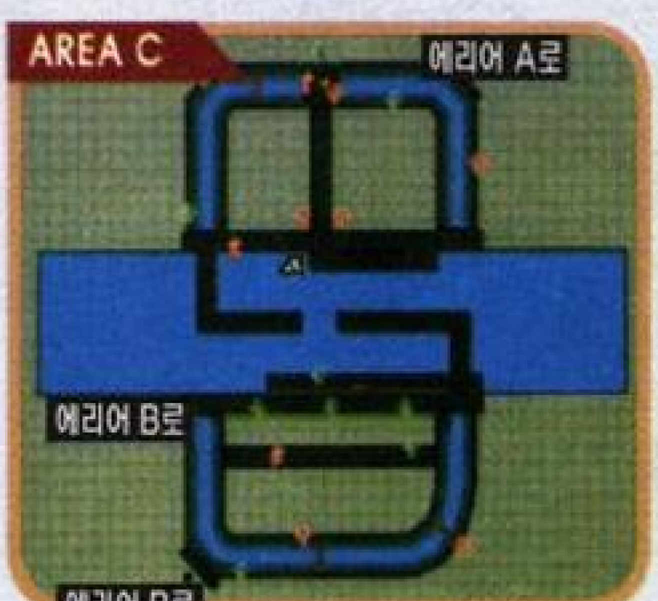
적의 출현

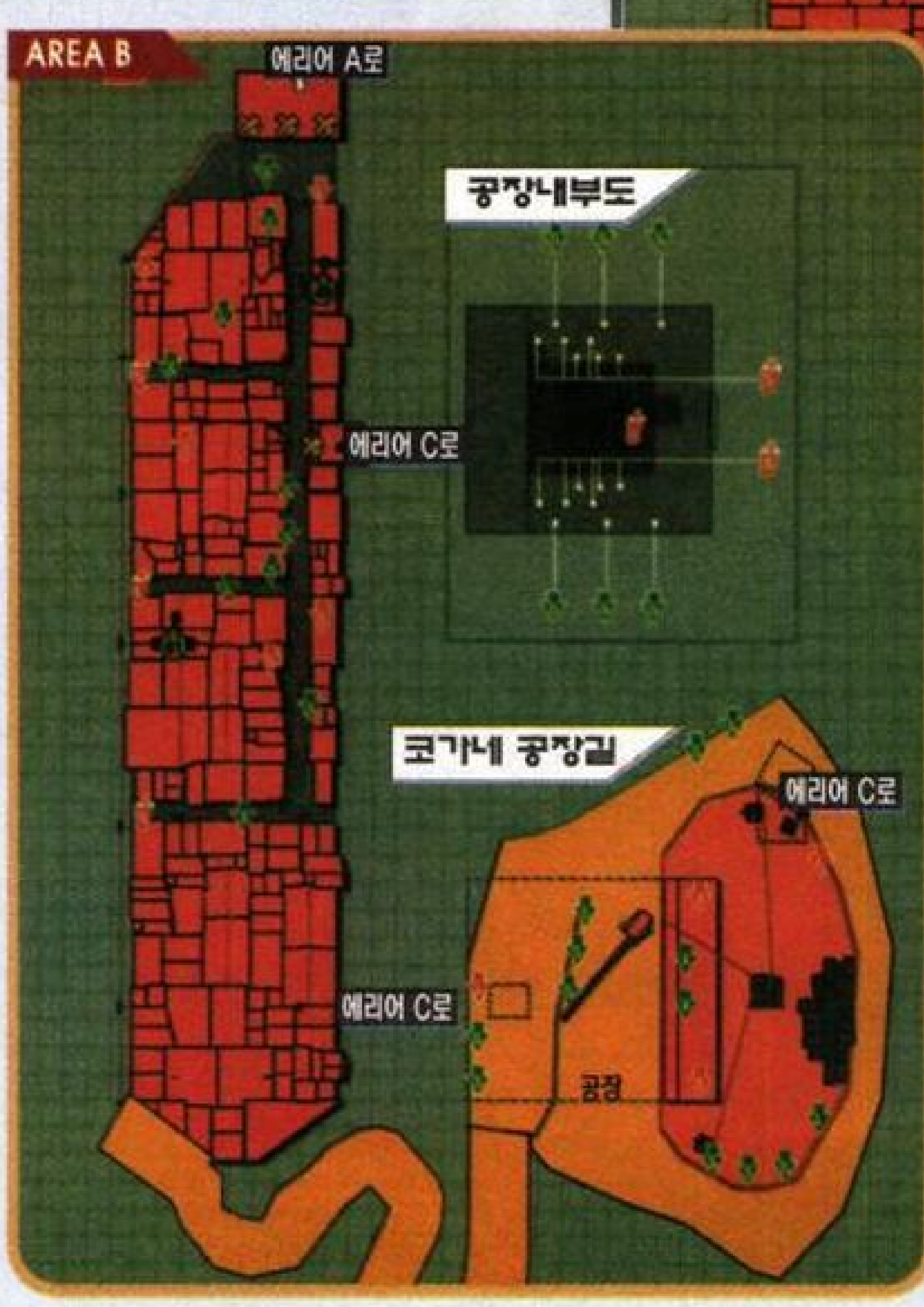
■처음: 머신건 전투원, 스나이퍼 전투원
■그래피티 8개째: 로켓 전투원

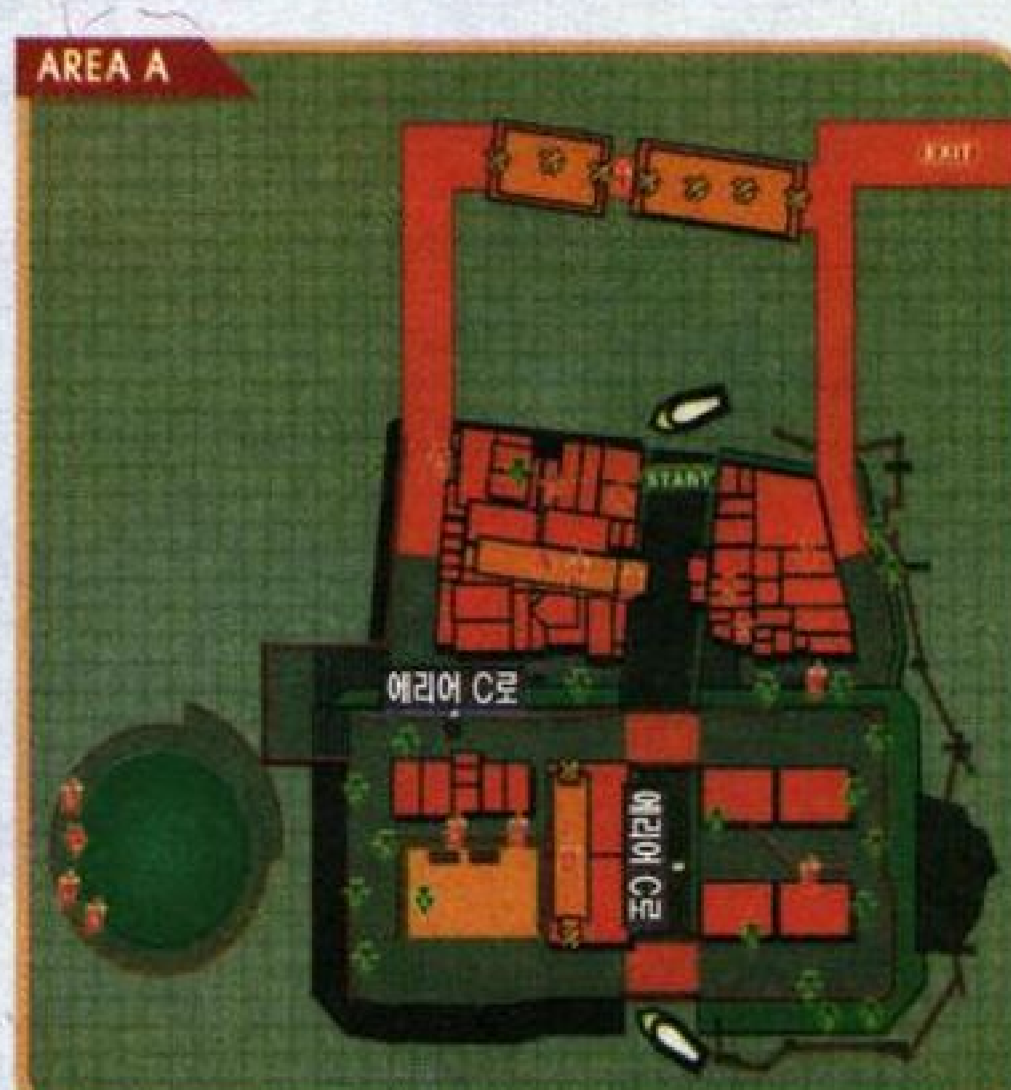
그래피티 소울

49, 81

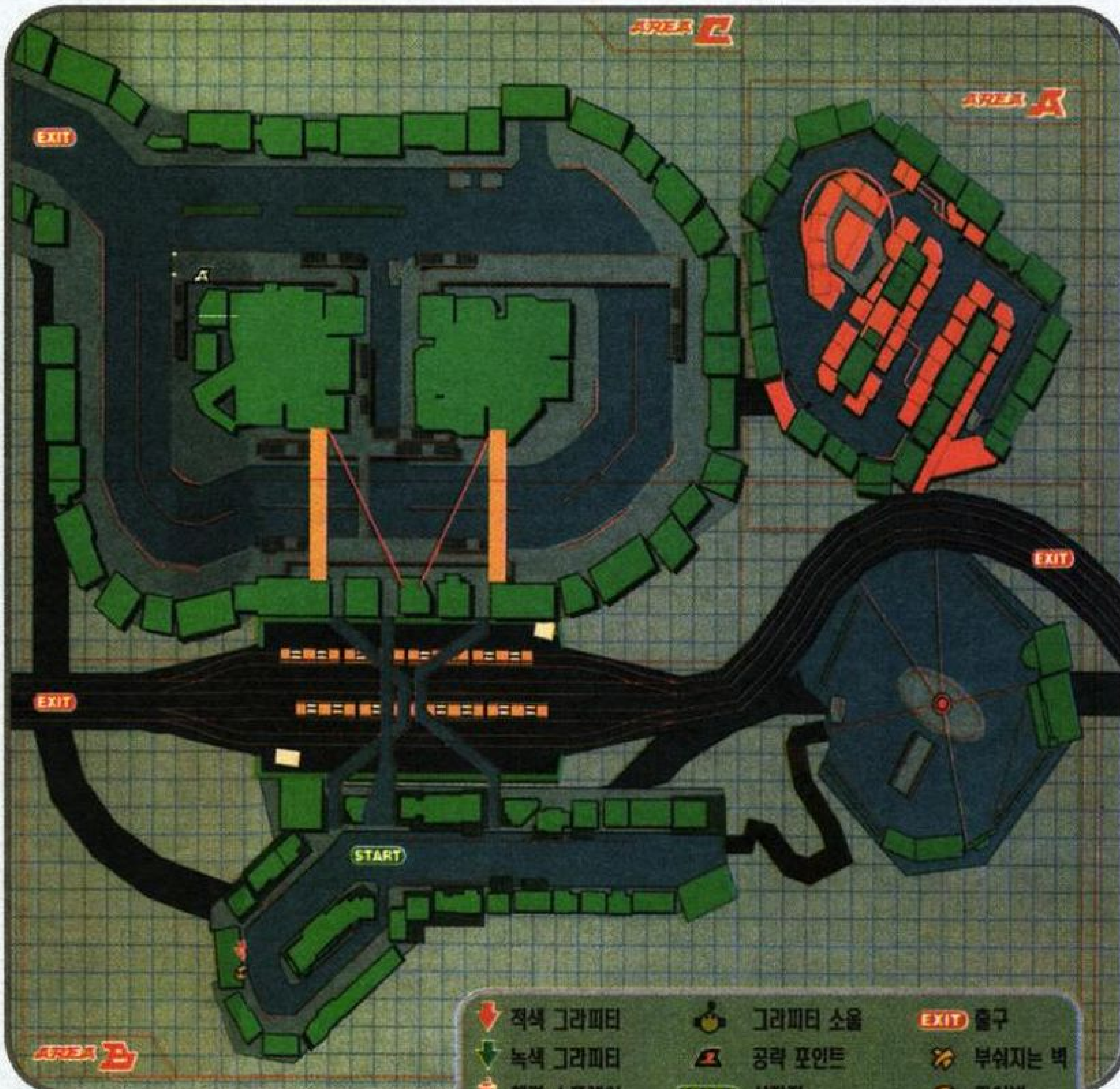








벤텐쵸: BENTEN BURNING



■제한시간: 999
■클리어 조건: 적색 그래피티 19개

그래피티

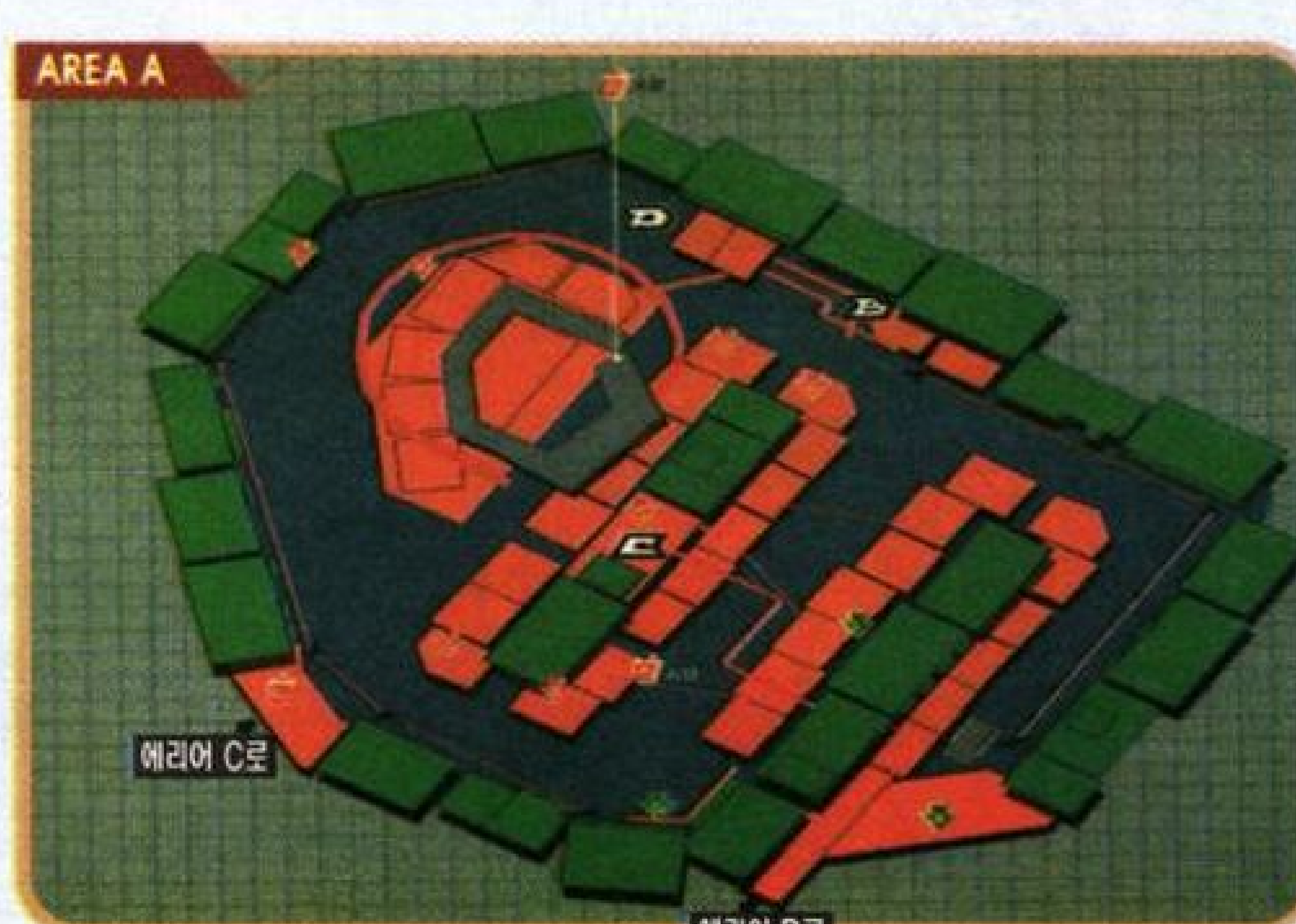
	적색	녹색
X라지	4	2
라지	4	2
스몰	11	4

적의 출현

■처음: 전투원, 괴력의 전투원
■적색 그래피티 10개째: 화염병 공작원, 화이어 장군

그래피티 소울

26, 27









벤텐쵸: BEHIND THE MASK

■제한시간: 800
■클리어 조건: 마스크 없는 포이즌 잼 3인의 등뒤에 그래피티

그래피티

적색	녹색	
X라지	O	O
라지	O	O
스몰	O	O

적의 출현

■처음: 마스크 없는 포이즌 잼 3인



알 수 없는 세계: LAST GROOVE

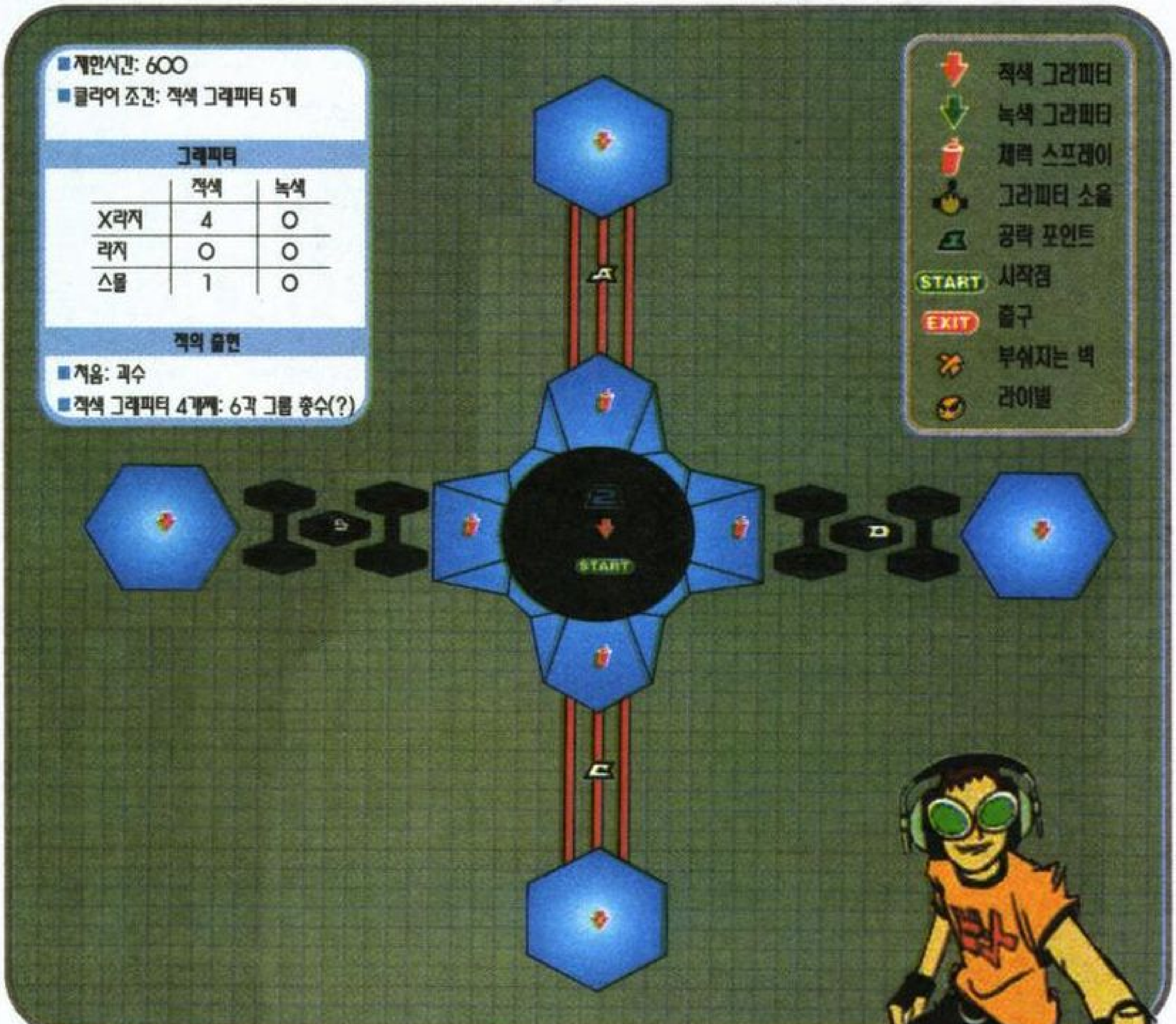
■제한시간: 600
■클리어 조건: 적색 그래피티 5개

그래피티

	적색	녹색
X라지	4	0
라지	0	0
스몰	1	0

적의 출현

■처음: 괴수
■적색 그래피티 4개째: 6각 그룹 총수(?)





▲한번 쓰러뜨릴 때마다 회전이 빨라지는 스테이지



▲보스가 나타나면 글라인드로 위로 올라가 그래피티를 선사하자



마치며

지면이 부족한 관계로 말이 아닌 지도와 도표만으로 스테이지를 설명했다. 여전히 라이벌 배틀이나 제트 그래피티, 제트 크래시 등의 스테이지별 세부 공략을 서술하지 못한 것에 대한 아쉬움이 남는다. 하지만 액션 게임의 묘미는 직접 부딪히며 활로를 찾는 것. 배고프던 그 시절을 생각하며 몸으로 달려보자. 게임을 한번 정도 클리어 한 후에는 이 도표와 지도가 완벽 공략에 도움을 줄 수 있으리라 믿는다. 처음부터 공략을 보며 하고자 하는 게이머에게는 죄송스런 말이지만….

●장르: 사파 콜렉터 레이싱 액션 느와르
●제작사:겐키 / 도다 ●발매일:6월 22일 ●발매가:5, 800엔

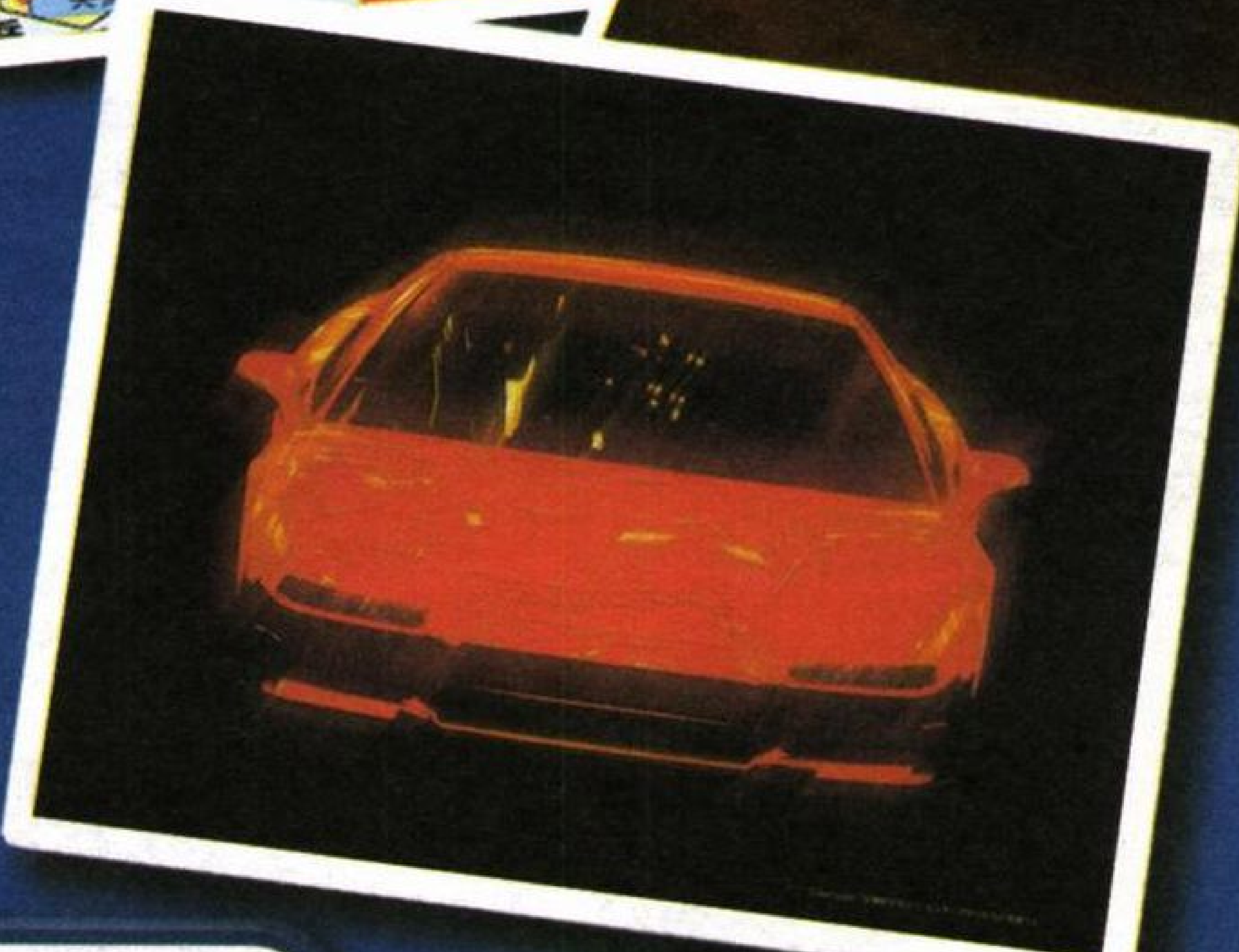
DREAMCAST

밤이면 밤마다 그곳에 가고 싶다…

수도고 배틀 2







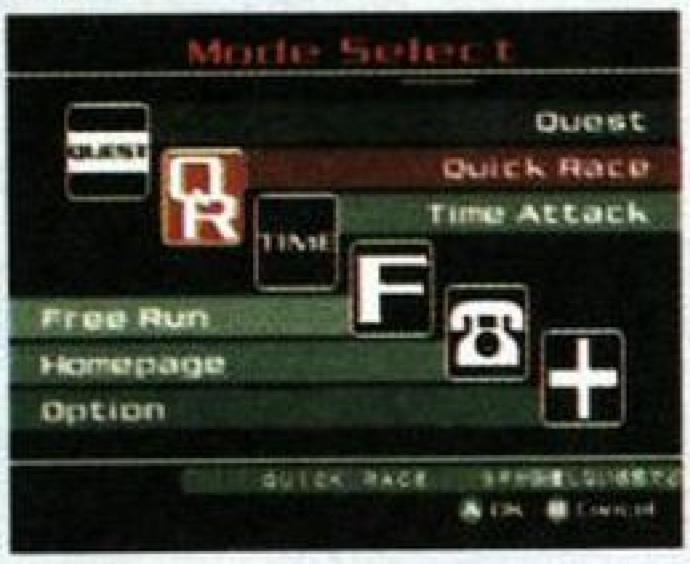
그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★
사운드	★★★★
게임성	★★★
소장가치	★★★

일본 동경에 실재로 있는 수도고속환상도로를 배경으로 펼쳐지는 밤무대 레이서의 이야기를 다룬 「수도고 배틀 2」. 전작의 6배, 180km에 달하는 코스 길이와 60차종, 120 그레이드의 다양한 차량으로 보강하여 출시되었지만, 미묘한 배틀 밸런스를 가지고 있던 전작과는 달리 어딘가 차량이 빠르면 모든 것이 용서되는 안일한 밸런스로 전작의 매니아들에게는 약간의 실망감을 안겨주고 있다. 하지만 더욱 더 세련된 차체 모델링과 배경, 그리고 섬세한 튜닝으로 파워업 하였고 전작에서 추가요망이 있던 부분에 대한 보완이 철저한 후속작임에는 틀림없다.

공략 … 김상근스타K

게임 모드

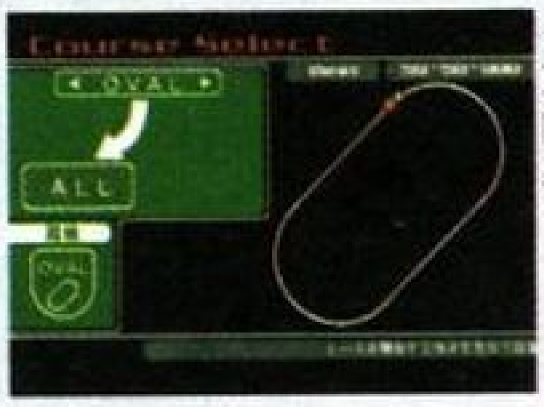
퀵 레이스 모드



미리 정해져있는 데모카를 이용하여 레이스를 즐길 수 있다. 이것저것 귀찮고 한번쯤 달려보고 싶을 때 좋지만 수도고 배틀의 매력을 그다지 느낄 수 없으므로 처음에는 그다지 권하지는 않는 모드. SP배틀에 나오는 상대는 점점 강해지므로 도전해보는 것도 좋다.

타임 어택 모드

이번 작품에서 추가된 모드로, 아무런 방해 없이 순수하게 랩타임을 측정할 수 있다. 머신의 성능과 자신의 실력을 알아보는데 적합하다.



◀오벌 코스가 추가되어 마음껏 달릴 수 있다

옵션

컨트롤러의 셋팅은 물론, 사운드 설정을 할 수 있다. 기본적으로 설정되어있는 특수효과(SE)음과 음악(MUSIC)의 비율이 잘 맞지 않아 엔진 음을 들을 수 없으므로, 상대의 위치를 소리로 파악하거나 기어 변경 타이밍을 소리로 판단하는 플레이어들은 SE를 31, MUSIC을 15정도로 설정할 것을 권한다. 또한 뮤직 플레이어에서는 곡명과 함께 들을 수 있으므로, 음악에 익숙해지려면 이쪽을 활용하자. 익숙해지는 편이 빠른 주행에 도움이 된다는 것은 익히 알고 있을 터. 전작에서는 락음악에 약간의 유로비트가 가해진 OST였던 것에 반해 이번 작품은 대부분의 곡이 멜로디를 찾기 어려운 빅비트로 되어있다. 음악의 연결성은 좋지만 익숙해지는데 시간이 조금 걸린다는 것이 아쉬운 점.



▲BGM의 제목쯤은 봐두자

SP배틀이란?



▲자울라라 정신력이여

수도고 배틀의 주를 이루는 시스템으로, DC버전에서 최초로 시도된 리얼한 형태의 배틀을 추구한 시스템이다. 대전게임에서 입버릇처럼 말하던 「정신 대미지」의 요소를 승패의 결정적인 역할을 하도록 게이지로 만든 것이다. 쉽게 말해서 상대에게 지고있는 상태가 계속 되면 게이지가 줄어들게 되고, 상대와의 거리가 멀수록 게이지의 줄어드는 양은 더욱 많아지게 되는 것이다.

수도고배틀 2에서 달라진 점

이번 작품에서는 이러한 기본적인 시스템에 충돌시에 받는 정신적인 충격을 표현하여 한결 더 사실적인 느낌을 받을 수 있다. 말은 사실적이라고 하지만, 플레이어 입장에서는 한결 약오름을 더하게 되었다고 할 수 있다. 충돌해서 실질적으로 상대를 쫓는 것이 어려워진 상황에서 SP게이지마저 한번에 줄어들기 때문이다. 하지만 이러한 점을 잘 이용한다면 정말 스팩상으로 이기기 어려운 상대도 단번에 골로 보낼 수 있다는 유리한 점도 있다. 특히 중앙 분리대에 적을 충돌하게 만든다면 그 게임은 이겼다고 해도 과언이 아니다. 여기서 중앙 분리대라 함은, 국내의 의미와는 달리 게임 내에 등장하는 코스 분기점, 기둥 등을 말한다. 특히 긴자 스트레이트에 있는 2개의 분리대는 차 1대가 겨우 통과할 도로에 설치되어 있어 효과가 크다. 아직 튜닝이 되지 않은 상태인 초반부에 강한 적을 상대로 집중적으로 활용하도록 하자.



▲부딪이면 속이 쓰린 것은 당연한 이치였거늘

SP게이지의 감소량

위에서 설명한 바와 같이 적보다 뒤에서 달리는 경우 거리에 따라서 게이지의 줄어드는 양이 달라지게 된다. 멀어질수록 급격히 줄어들게 되며, 충돌시에는 단숨에 감소한다. 충돌시에 게이지가 줄어드는 양은 대략 다음의 표와 같다. 특히 분리대와의 접촉은 실질적인 감속이 매우 적은 접촉이라도 게이지는 상당량 줄어들게 되므로 매우 주의해야 한다. 또한 전작과 달리, 벽이나 차량과의 충돌시 단번에 튕겨나오는 것이 아니라 오히려 그쪽으로 빨려들어가며 충돌하므로 여러 번의 충돌이 일어나게 된다. 충돌의 반동을 이용하여 곡예주행을 하는 것은 불가능해진 것이다.



▲이젠 충돌로 정말로 속 쓰리게 변한 것이다. 사진은 분리대에 충돌 후 좌절하는 배틀러

차량과의 측면 충돌	5% 미만
벽과의 측면 충돌	10% 미만
차량과의 정면 충돌	15% 미만
분리대와의 충돌	100% 미만

배틀의 과정

코스 선택



▲미지의 상대와 만나기 위해서는 어디서 시작할지가 중요하다

퀘스트 모드의 처음에는 A존과 B존을 선택할 수 있다. 주행 방향에 따라 내선과 외선으로 나뉘며, 이번 작품은 전작과 달리 최초에 내선을 선택하더라도 입체 교차로에서 분기에 따라 내외선을 바꾸어 주행할 수 있다. 그 포인트는 A존과 B존이 만나는 긴자 스트레이트를 전후한 2곳이다.


▲각도가 크므로 주의하자

입체로에서는 각도가 큰 커브가 많으므로 주의해야한다. 또한 A존에는 상대적으로 약한 라이벌들이, B존에는 상대적으로 강한 라이벌들이 출현한다. 공통 구간인 긴자 스트레이트에는 양쪽 모두 출현한다.



▲이 마크가 나오면 코스가 추가된다

지도 보는 법

지도는 와이드와 노멀로 선택하여 볼 수 있는데, 코스의 모습이 파악된 상황에서는 노멀을 사용하여 상대와의 거리를 조금이라도 더 세밀하게 볼 것을 권한다. 지도상의 차량은 다음과 같은 색으로 표시된다.


▲지도보는 법

자신의 차량	노란색
배틀한 일이 없는 라이벌 차량	파란색
플레이어가 배틀에서 이긴 라이벌 차량	
플레이어가 배틀에서 이기지 못한 라이벌 차량	자주색
플레이어와 현재 배틀중인 라이벌 차량	빨간색

패싱

상대와 배틀을 하기 위해서는 우선 서행중인 상대와 비슷한 속도로 뒤쪽에서 접근해야 한다. 그렇게 하면 화면 우측 상단에 상대의 팀 이름과 드라이버 네임이 표시된다. 이 상태에서 A버튼을 눌러주면 배틀 시작을 알리는 헤드라이트와 함께 배틀이 시작된다.


▲배틀을 알리는 헤드 라이트

위의 경우는 기본적인 경우고, 「수도고 배틀 2」에서는 상대방이 먼저 배틀을 신청해오는 이벤트가 추가되었다. 자신의 명성이 높아진 경우 즉, 서열이 높은 드라이버를 많이 이긴 경우, 그 아래 서열의 드라이버 앞을 지나게 되면 배틀 신청을 해오게 된다. 이 상태에서는 보통 때와는 달리 이쪽이 선행으로 시작하므로 배틀에서 이기기가 한결 수월하다. 만일 배틀을 취소하려면 상대가 배틀을 신청해올 때 브레이크 버튼을 살짝 눌러주면 된다.



▲먼저 싸움을 걸어온다


▲브레이크를 누르면 캔슬

팀 내의 리더를 제외한 모두에게 승리하였을 경우, 마지막 배틀이 끝남과 동시에 리더가 배틀을 걸어오기도 한다. 이 경우 역시 플레이어의 선행으로 배틀이 시작되며, 리더는 강한 경우가 많으므로 드라이버 시점과 가장 먼 헬리 시점을 활용하여 블로킹 주행을 한다면 자신보다 스펙이 강한 라이벌도

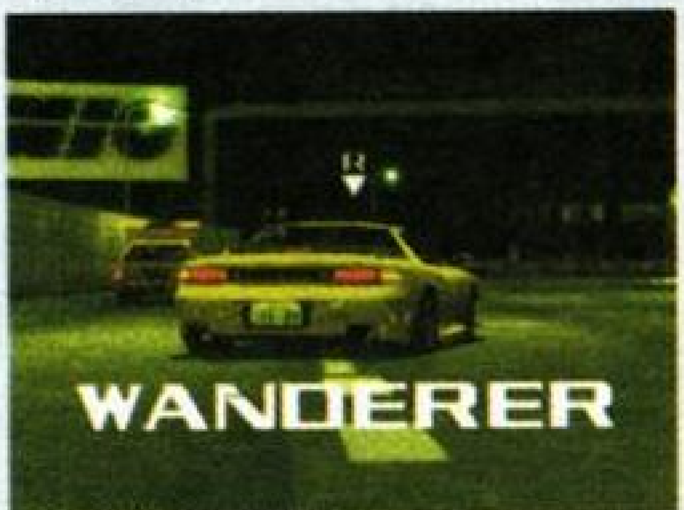


▲보스의 등장


▲블로킹을 적절이 활용하자


▲타지역 원정팀인 원더러의 등장

어느 정도 쉽게 이길 수 있다.



▲역시 선행으로 시작된다

승패 여부와 수입



충돌이나 시간으로 SP게이지가 모두 떨어진 쪽이 패배하게된다. 또한, 갈림길에서 선행하고 있는 차량이 택한 길을 후행하는 차량이 따르지 못했을 경우 후행하던 쪽이 패배하게 된다. 만일 플레이어가 길을 잘못 택했을 경우에는 패배로 처리되지만, 라이벌이 잘못 택했을 경우에는 비김으로 처리되는 경우가 많기 때문에 주의하자. 이를 이용하여 컴퓨터는 자신이 뒤처진 상태로 갈림길을 지날 때 고의적으로 다른 곳으로 가버리는 일이 많으므로 어느 정도 생각하며 달려야 한다. 간혹 버그성으로 라이벌이 길을 잘못 택했을 경우에도 배틀이 계속되는 경우도 있다. 배틀 도중 포즈를 걸고 Retire를 선택한 경우에도 플레이어가 패배하게된다.

배틀 후의 수입은 배틀시 주행 거리, 남은 SP의 양, 그리고 상대의 난이도에 따른 몸값(?)등으로 얻어진다. 이중 몸값은 한 번이긴 상대의 경우 그 배율이 낮아져서 수입이 줄어들게 되므로 알아두자. 배틀에서 패배시에는 주행 거리만큼만 수입으로 들어온다.



▲잘 따라오다가



▲갈림길에 의한 승패 결정

라이벌을 쉽게 잡기 위해서는?

게임을 아무 생각 없이 진행하다보면 라이벌 한 두명씩을 놓치게 되고, 그렇게되면 팀 리더를 못 만나게 되고, 팀 리더를 못 만나게되면 이러저러한 보스들과 못 만나게 되어 게임 진행이 막히게 되는 경우가 있다. 이때는 뒤에 나열될 라이벌 리스트를 보고, 각 팀이 어느 지역에 나타나는지 확인하며 진행하는 것이 좋다. 반드시 그 지역에만 해당 팀이 나타나기 때문이다.

팀원 중 한 두명이 컬렉션(?)에서 빠졌을 경우에는 한 포인트를 집중적으로 노리는 것이 효과적이다. 예를 들어 D존 같은 경우에는 시작 포인트가 4곳이 있고 라이벌간의 거리도 멀어서 한번에 라이벌을 찾기엔 쉽지가 있다. 이러한 경우 시작점에 가까운 라이벌이 있다면 이미 이긴 상대(초록색 표시)라도 이긴 뒤 차고로 돌아온다. 다음날 같은 장소에 같은 방향으로 가면, 이번에는 바뀌어져 다른 라이벌이 나타나게 된다. 이를 이용한다면 라이벌 컬렉션을 완성하는데 도움이 될 것이다.

튜닝

튜닝에 들어가기 전에

「수도고 배틀 2」에 들어오면서 가장 많이 변화한 점은 벽에 충돌시에 한번으로 끝나지 않는 감속이라고 할 수 있다. 또한, 머신 전반에 내구도라는 것이 추가되어 많이 달릴수록 성능이 떨어지는 경향이 있다. 물론 PS나 SS때의 시리즈와 같이 열화된 파츠를 버리고 다시 구입하는 일은 없어서 하루가 지나 차고로 돌아오면 다시 원래대로 회복이 된다. 또한 승패를 결정짓는 정신 게이지가 충돌에 의해서도 감소되게 되었으므로, 파워 있는 드라이빙으로 상대를 궁지에 몰아넣는 방법도 유효해졌다.



때로는 적을 궁지에 몰아넣을 수 있는 트릭이 필요하다▶

파워업 튠



엔진

엔진을 좀 더 고회전에 강하게 함으로써 파워를 올릴 수 있다. 하지만, 저속에서의 토크가 낮아지는 경향이 있고 최대 토크를 낼 수 있는 구간인 파워 밴드도 좁아지게 되므로 이에 따른 기어비의 재 세팅이 중요하다. 가격이 많이 들지만, 언젠가는 해야 할 파워 업 튠이라고 할 수 있다.



머플러 & 에어클리너

가장 처음에 손쉽게 튜닝할 수 있는 부분이다. 단계에 따라 약 5Kg씩 경량화 할 수 있고, 배기량도 늘릴 수 있는 효과가 있다. 가격대 성능비가 뛰어난 튜닝 파츠이다.



드라이브 트레인



미션



트랜스미션을 튜닝하여 각 기어별로 최적화 할 수 있다. 하지만 타입 1까지는 직접 기어비를 조정할 수 없으므로, 기왕이면 타입 2로 시작하는 것이 좋다. 엔진을 바꾼 뒤에는 반드시 미션 튜닝을 해주어야한다. 또한, 배틀시 승부처가 직선도로인 경우에는 최고속 위주의 기어비를, 곡선도로인 경우는 가속 위주의 기어비 셋팅을 해야한다. 자신보다 빠른 차량을 이기려면 역시 곡선로에서의 가속위주 주행이 좋다고 할 수 있다.

클러치



엔진 파워업의 효과를 극대화하기 위해서는 클러치를 변경하는 것도 좋다. 하지만, 쉽게 체감할 정도의 효과는 없다. 기어를 바꾸는 순간에 좀 더 반응이 빨리 오는 정도.

브레이크



직선로에서 감당할 수 없을 정도의 속도를 낼 수 있게 되면, 브레이크에도 신경을 써야한다. 파워가 높아지면 노멀 브레이크로는 재대로 된 감속을 할 수 없으므로 파워업에 따라 브레이크도 강화해주어야 한다.

타이어



수도고 배틀 2에서는 전작과 달리 타이어가 소모된다. 하루 일과(?)를 마치고 차고로 돌아오면 회복되지만 그립력이 높은 타이어는 소모도 빠른 것이다. 단 한번의 배틀 후에도 그립의 감각이 변할 수 있으므로 주의하자.

서스펜션

서스펜션 파츠의 교환으로 코너링 성능이 좋아진다. 차 높이 조정은 타입 2부터 가능하므로 이쪽을 권한다.



보디 튠



주로 머신의 경량화와 안정성을 높이는 튜닝이다. 타입 2까지의 변화는 미미하지만, 타입3에서의 경량화 효과는 파워업이나 브레이크 강화만큼의 효과가 있으며 가격도 저렴하다는 장점이 있다. 또한 스프링의 강화 등은 서스팬션 교환과도 같은 효과를 얻을 수 있으므로, 초반부에 돈이 없을 때 머플러와 함께 이 보디 튠 타입 3으로 틈틈이 행해 두는 것이 좋다.

에어로 튠

공기 마찰력을 최소화해 최고속도를 높이고 코너링 성능을 올리거나, 브레이크의 효율을 높일 수 있다. 또한 타입 3의 경우는 대단한 경량화 효과가 크다.

프론트 범퍼

최고속을 높이고 브레이크 효율을 높일 수 있다.



본넷



면적이 넓은 만큼, 큰 경량화를 할 수 있는 부분이다.

미러

자잘한 경량화를 할 수 있다.



사이드 스커트

자잘한 경량화와 최고속을 높이는데 도움이 된다.



리어 범퍼

자잘한 경량화를 할 수 있다.



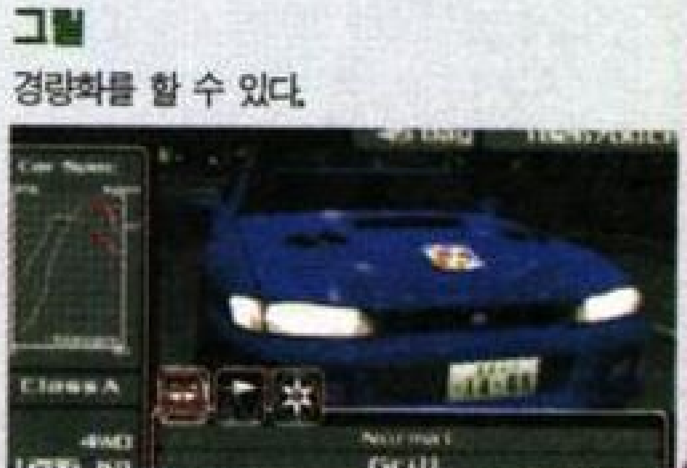
리어 스포일러



코너링 성능이 좋아진다.

그릴

경량화를 할 수 있다.



라이트



경량화를 할 수 있다.



휠

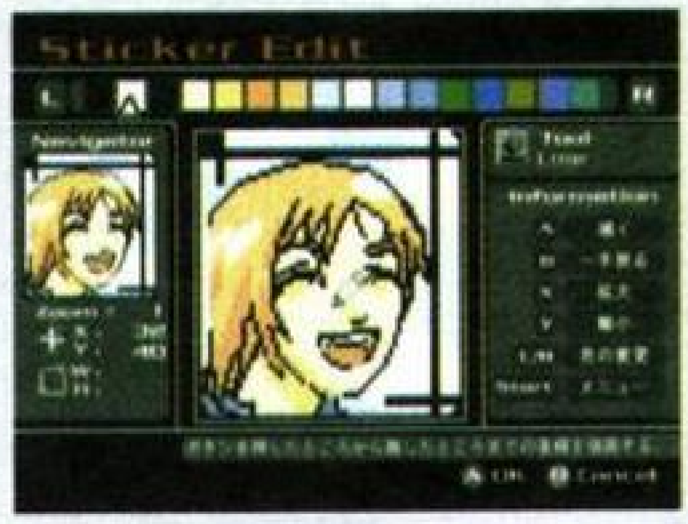
경량화를 할 수 있다. 디자인이 많은 것이 특징.

페인트



차체의 색을 바꿀 수 있다.

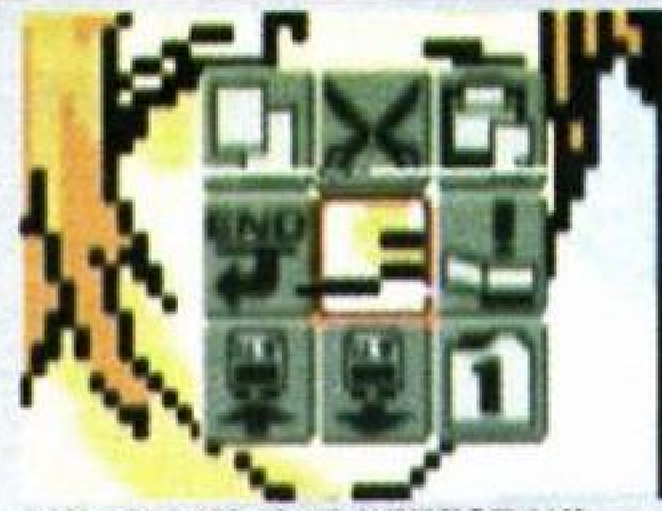
스티커



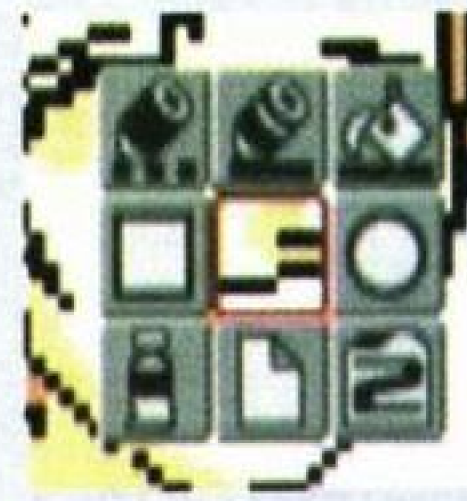


◀내가 그린 것도 돈주고 사야 하다니

차체에 붙일 그림을 그릴 수 있다. 그린 스티커는 다시 숍에서 구입해야 한다.



▲2번 메뉴, 좌측 위부터 시계방향으로 복사(copy), 자르기(cut), 붙이기(paste), 샘플, 1번 메뉴로, 로드, 세이브, 끝내기



◀1번 메뉴, 좌측 위부터 시계방향으로 점그리기, 선그리기, 면칠하기, 원그리기, 2번 메뉴로, 모두 지우기, 색상 바꾸기, 사각형 그리기

셋팅



셋팅의 효과가 다양했던 전작보다 더욱 더 효과를 체감할 수 있게 되었다. 터보 차량의 경우 부스트 압의 조절이 추가되었다.

핸들링



반응 속도를 조절하는 것으로, 퀵에 둘수록 빠른 반응이 온다. 하지만 선항치에는 변화가 없으므로 최고속을 중시한다면 슬로우로, 날카로운 코너링을 중시한다면 퀵으로 두는 것이 좋다. 아날로그 컨트롤러를 사용한다면 플레이어가 언제라도 조정 가능한 부분이기도 하다.

액셀 & 브레이크

이쪽 역시 머신의 가속 성능과 브레이크 성능의 변화는 없고, 입력시 반응까지의 시간을 단축할 수 있는 효과가 있다. 급격한 드리프트위주의 코너링이라면 양쪽 모두 퀵으로, 라인을 컨트롤하며 부드럽게 도는 그림 위주라면 슬로우로 하는 것이 좋다. 기본적으로 중간 값을 쓰다가, 잘 안돌아지는 코너가 생기면 조절할 것을 권한다.

브레이크 밸런스

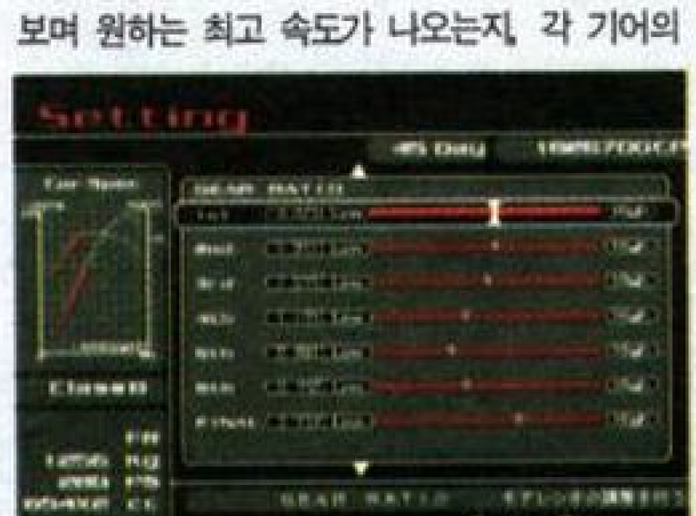
전륜과 후륜의 브레이크의 강도를 정하는 것이다. 그립 위주의 주행이라면 프론트 쪽을 강하게, 드리프트 위주의 주행이라면 리어 쪽을 강하게 하는 것이 좋다. 하지만 너무 한쪽으로 치우치면 좌우로 심하게 요동하므로 주의해야한다.

차고

저속 코너링을 중요시한다면 차고를 높게, 고속 코너링을 중요시한다면 차고를 낮게 하는 것이 좋다. 하지만, 대부분의 코너가 고속이므로 낮게 할 것을 권한다.

기어비

기어비율을 최적화해 가속 성능과 최고속 성능의 균형을 잡는 작업으로, 노력이 필요한 셋팅이다. 처음에는 원하는 최고속도보다 20km/h 정도 높게 파이널 기어비를 조정한다. 그 뒤 곡선구간에서 많이 사용하는 속도대의 기어는 서로 간격이 좁게, 직선구간에서 사용하는 기어비는 덜 좁게 셋팅 한다. 그 뒤는 실제로 달려보며 원하는 최고 속도가 나오는지, 각 기어의 간격이 너무 멀어서 가속이 어렵거나 너무 좁아서 없느니만 못한지 체크하며 다시 간격을 맞춰준다. 이 작업을 크로스화 한다고 한다.



스프링 & 댐퍼



서스펜션은 단단할수록 응답성이 좋아지지만 불안정해지고, 부드러울수록 응답성이 나빠지지만 안정적으로 변화한다. 좀 더 높은 속력을 원한다면 서스펜션을 단단하게 할 필요가 있지만, 너무 불안정한 경우 브레이킹이나 핸들링 때 차가 심하게 요동하게 되므로 주의해야한다.

빠르게 달리고 싶다면, 서스펜션을 딱딱하게 할 필요가 있지만 그것은 불안정한 머신을 압도할 수 있는 기술을 필요로 한다. 불안정을 이용한 달리기를 할 수 없으면, 딱딱하게 해도 빠르게 달리는 일은 할 수 없기 때문이다.

대체적으로 프론트를 단단하게 하면 머신이 원하는 때에 돌며 부드럽게 하면 약간의 시간차를 두고 돌게되고, 리어를 단단하게 하면 원하는 것보다 차체가 더 돌게 되고 부드럽게 하면 심한 코너링에도 잘 견디게 된다.

스프링과 댐퍼는 구동방식에 따른 특성을 바꾸는데 이용할 수 있다. FR차량의 오버스테어를 해소하려면 리어를 부드럽게 하고, FF

차량의 언더스테어를 해소하려면 리어를 단단하게 하면 된다. 또한 어떻게든 드리프트를 사용하려면 전 후 모두 단단하게, 최대한 그립을 이용하여 돌리면 전 후를 부드럽게 하는 것이 좋다.

터보 부스트

부스트압을 올리면 파워가 올라가지만, 발열량도 늘어나 시간에 따라 성능이 눈에 띄게 줄어든다. 장시간 달리게되면 가속성과 최고속 모두 감소하게된다. 물론 차고로 돌아오면 회복이 되므로, 단기간에 승부를 걸 배틀이 있다면 부스트압이 높은 쪽이 좋고 장기간 동등한 정도의 실력자와 다수 배틀을 치룰 경우 적당히 낮춰 내구력을 생각하는 것이 좋다. 또한 부스트압이 높다면 코너링 성능이 떨어지게 된다.

등장 차량 리스트

초기에 구입할 수 있는 차량은 적지만, 새로운 차종의 라이벌을 이겼을 경우 차량이 추가된다.



이 마크가 나오면 새로운 차량이 추가된 것이다▶

CLASS C 185ps이하

메이커	게임내의 형식 명칭	실제차량 명칭	구동 방식	중량(kg)	마력(ps)	배기량(cc)
토요타	AE86L3	캐롤라 레빈 GT-APEX	FR	930	114	1587
	AE86T3	스프린터 트레노 GT-APEX	FR	950	114	1587
	AE86L2	캐롤라 레빈 GT-APEX	FR	950	114	1587
	AE86T2	스프린터 트레노 GT-APEX	FR	940	114	1587
	AE111L	캐롤라 레빈 BZ-R	FR	1080	165	1587
	AE111T	스프린터 트레노 BZ-R	FR	1080	165	1587
	W30	MR-S	MR	970	140	1794
닛산	N15N1	펄서 세리에 VZ-R·N1	FF	1120	200	1596
	S13Q	실비아 Q's	FR	1130	135	1809
	S13QM	실비아 Q's	FR	1140	140	1998
	S14Q	실비아 Q's	FR	1190	160	1998
혼다	PP1	비트	MR	760	64	656
	EF8	CR-X SIR	FF	970	160	1595
	EF8G	CR-X SIR	FF	1010	160	1595
	EG6	시빅 SIR	FF	1040	170	1595
	EK9	시빅 TYPE R	FF	1040	185	1595
	EK9M	시빅 TYPE R	FF	1080	185	1595
	RF2	스텝 웨건	4WD	1560	135	1972
마츠다	PG6SA	AZ-1	MR	720	64	657
	NB8RS	마츠다 로드스터 1.8RS	FR	1010	145	1893
스즈키	EA11R	카푸치노	FR	700	64	657
	EA21R	카푸치노	FR	690	64	658
푸조	N5S16	푸조 306	FF	1200	163	1998
	N5S16M	푸조 306	FF	1200	163	1998

CLASS B 200~240ps

메이커	게임내의 형식 명칭	실제차량 명칭	구동 방식	중량(kg)	마력(ps)	배기량(cc)
토요타	SW20G MR2 G	리미티드	MR	1270	200	1998
	XE10RS	알테시아 RS200	FR	1360	210	1998
	ST202	세리카 SS-2	FF	1210	200	1998
	T231	세리카 SS-2	FF	1140	190	1795
	UZZ30	소아라 4.0GT-L	FR	1640	260	3968
	A80SZ	스프라 SZ-R	FR	1450	225	2997
	A80SZM	스프라 SZ-R	FR	1450	225	2997
닛산	S13K	실비아 K's	FR	1150	175	1809T
	S13KM	실비아 K's	FR	1200	205	1998T
	S13KK	실에이티	FR	1220	205	1998T
	PS133	180SX	FR	1230	205	1998T
	PS13X	180SX Type X	FR	1190	205	1998T
	S14K	실비아 K's	FR	1270	220	1998T
	S14KM	실비아 K's	FR	1280	220	1998T
	R30	스카이라인 2000 터보	FR	1175	167	1990T
	R32GTM	스카이라인 GT-S Type M	FR	1320	215	1998T
	A31C	세피로	FR	1360	205	1998

	Y33CV	세드릭 250LV	FR	1630	270	2987T
	Y33GTU	글로리아 그란투리스모 아르티아	FR	1620	270	2987T
	Y34CV	세드릭 250LV	FR	1680	280	2987T
	Y34GU	글로리아 그란투리스모 아르티아	FR	1660	280	2987T
	Z32ZX	페어레이디Z	FR	1490	230	2960TT
혼다	DC2	인테그라 Type R	FF	1080	200	1797
	DC2M	인테그라 Type R	FF	1080	200	1797
	DB8	인테그라 Type R 세단	FF	1100	200	1797
	DB8M	인테그라 Type R 세단	FF	1160	200	1797
	CH9	어코드 웨건 SIR	FF	1430	200	2258
미츠비시	DE3A FTO	GP Version R	FF	1150	200	1998
마츠다	SAGTX 사반나 RX-7	GT-Turbo	FR	1035	145	573*2
	FX3X	사반나 RX-7 GT-X	FR	1250	205	654*2
	FC3E3	사반나 RX-7 안피니 3	FR	1230	215	654*2

CLASS A 240ps이상

메이커	게임내의 형식 명칭	실제차량 명칭	구동 방식	중량(kg)	마력(ps)	배기량(cc)
토요타	SW20GT	MR2 GT-S	MR	1290	245	1998T
	ST205	세리카 GT-FOUR	4WD	1390	255	1998T
	A80RZ	스프라 RZ	FR	1510	280	2997TT
	A80RZM	스프라 RZ	FR	1510	280	2997TT
	100TV	체이서 투어러 V	FR	1470	280	2491T
	100TVM	체이서 투어러 V	FR	1470	280	2491T
	100MVM	마크2 투어러 V	FR	1480	280	2491T
	JZZ30	소아라 2.5GT	FR	1590	280	2491T
	S161V	앨리스트 V300	FR	1680	280	2997T
닛산	S15R	실비아 스펙R	FR	1250	250	1998T
	R34GT	스카이라인 25GT 터보	FR	1410	280	2498T
	C34	스테이지아 260RS	4WD	1720	280	2568TT
	C34M	스테이지아 260RS	4WD	1720	280	2568TT
	Z32VS	페어레이디Z Version R	FR	1530	280	2960TT
	R32RV2	스카이라인 GT-R V Spec2	4WD	1450	280	2568TT
	R32RN	스카이라인 GT-R NISMO	4WD	1430	280	2568TT
	R33RV	스카이라인 GT-R V Spec	4WD	1520	280	2568TT
	R33RVM	스카이라인 GT-R V Spec	4WD	1520	280	2568TT
	R34RV	스카이라인 GT-R V Spec	4WD	1560	280	2568TT
혼다	AP1	S2000	FR	1240	250	1997
	NA1	NSX Type R	MR	1230	280	2977
	NA2	NSX	MR	1270	280	3179
미츠비시	CE9A	란서 GSR 에볼루션 3	4WD	1260	280	1997T
	CN9A	란서 GSR 에볼루션 4	4WD	1350	280	1997T
	CP9A5	란서 GSR 에볼루션 5	4WD	1360	280	1997T
	CP9A6	란서 GSR 에볼루션 6	4WD	1360	280	1997T
	CP9A6M	란서 GSR에볼루션 6TM 에디션	4WD	1360	280	1997T
	Z16A	GTO 트윈터보	4WD	1700	280	2972TT
	Z15A	GTO 트윈터보	4WD	1680	280	2972TT
	Z15AM	GTO 트윈터보	4WD	1680	280	2972TT
마츠다	FD3RZ	RX-7 Type RZ	FR	1270	265	654*2TT
	FD3RS	RX-7 Type RS	FR	1270	280	654*2TT
	JCESE	유노스 코스모 TYPE-E CCS	FR	1580	280	654*3
스바루	GC8C4	임프레자 쿠페 WRX STI Ver. 4	4WD	1240	280	1994T
	GC8S4	임프레자 세단 WRX STI Ver. 4	4WD	1250	280	1994T
	GF8W4	임프레자 스포트 웨건 WRX	4WD	1300	280	1994T
	GC8C5	임프레자 쿠페 WRX STI Ver. 5	4WD	1260	280	1994T
	GS8S5	임프레자 세단 WRX STI Ver. 5	4WD	1270	280	1994T
	GF8W5	임프레자 스포츠 웨건 WRX	4WD	1310	280	1994T
	GC8C6	임프레자 쿠페 WRX STI Ver. 6	4WD	1260	280	1994T
	GC8S6	임프레자 세단 WRX STI Ver. 6	4WD	1270	280	1994T
	GF8W6	임프레자 스포츠 웨건 WRX	4WD	1310	280	1994T
	GC8K	임프레자 쿠페 22B STI	4WD	1270	280	2212T
	BE5	레가시B4	4WD	1450	280	1994T
	BH5B	레가시 워건 GT-B	4WD	1480	280	1994T
포르쉐	964C2	포르쉐 카레라 2	RR	1380	250	3600
닷지	VGTS	바이퍼 GT-S	FR	1535	450	7990

주요 차량의 간단한 설명

어떤 차량을 선택할 지 고민하는 플레이어를 위한 간단한 지침서다. 구입에 참고하도록 하자.

● 클래스 C

AE86 T2 / T3, AE86 L2 / L3 (sprinter 트레노 / 캐롤라 레빈)

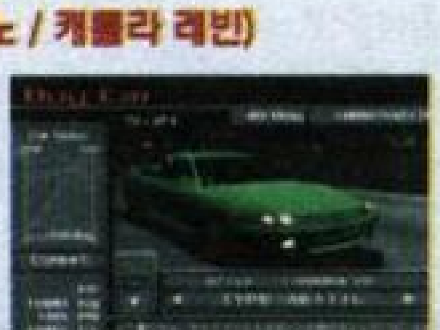





어떤 게임에라도 등장할 정도로 이름이 알려진 차로, 이니셜 D의 주인공 탁미가 타고 나와 더욱 애착이 가는 차량이다. 전작에서는 비기로 차 옆에 누추하게 가게 이름을 써넣는 것이 가능했지만, 이번 작품에서는 아직 비기가 밝혀지지 않고 있다. 작고 가벼운 차량으로 구동방식은 FR. 드라이버를 키우는 차량으로, 처음 수도고에 입문하는 초보자에서부터 한계에 도전하기 좋아하는 상급자까지 두루 사용하기 좋다. 머신 셋팅과 차량 조작 연습은 단연 AE86으로 시작하자.

가격이 싼 만큼 튠업하며 타기 용이하지만, 하이 스피트 배틀에서는 약한 모습을 보인다. 스타일에 따라 여러 가지 모양으로 나뉘지만, 근본적으로는 같은 모델이라 할 수 있다.

AE111L / AE111T (sprinter트레노 / 캐롤라 레빈)



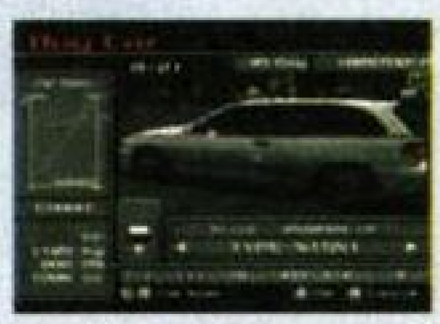

트레노와 레빈의 최신형 모델로, 5밸브 엔진을 탑재한 FF방식의 스포티 모델. 시빅과 동급으로 제작되었지만 성능은 조금 떨어진다.

W30 (MR-S)



MR-2의 뒤를 이어가는 모델로, 파워는 없지만 가벼운 몸체로 어느 정도 커버가 가능하다. MR에 입문하기 쉬운 오픈 스포츠카.

N15N1 (펄서 VZ-R)



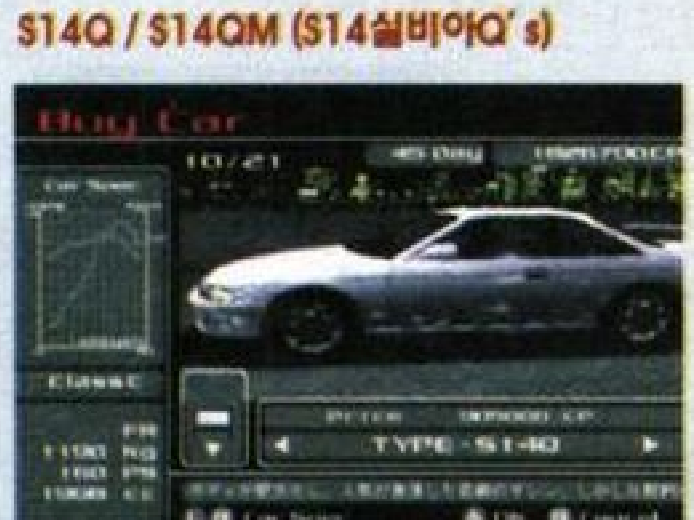
1.6리터로 200마력의 힘을 내는 레이싱 엔진을 탑재하고 보디도 경량화 된 모델이다. C클래스 중에서는 최고 속도를 낼 수 있다.

S13Q / S13QM (S13 실비아Q's)



고속 머신을 처음 접하기에 적당한 머신으로, 가격대 성능비가 우수하다. S13QM는 S13Q의 마이너 체인지판으로 1800cc에서 2000cc로 배기량이 늘었고, 엔진의 설계도 다르다.

S14Q / S14QM (S14실비아Q's)



S13에서 S14체인지 당시에는 그다지 인기가 없었지만 S14QM으로 마이너 체인지 후에 인정받기 시작했다. 하지만 C클래스라고 하기에는 큰 차체가 문제점.

PP1(비트)



MR 오픈카로 엔진이 NA이므로 파워가 조금 부족한 감이 있다.

EF8(CR-X)



작은 몸체를 가지고 있으며, 호일 베이스가 짧은 것이 특징이다. 엔진은 시빅과 같은 것이지만 구형이다.

EG6(시빅)



구형 시빅이다. 당시로서 파워가 좋았지만, 역시 신형 시빅보다는 못하다.

EK9 / EK9M (시빅)




시빅의 최신 모델로 펄서에게는 이길 수 없지만, 초고회전 엔진이면서 저속 토크가 확실히 높다는 점이 장점이다. 따라서 가속과 최고속 양쪽 모두 안정적이다. 가격이 싸고 튠업하기 쉬운 차량 중 하나.

PG6SA (AZ-1)

MR구동방식에다가, 보기 드문 형태로 보디



가 플라스틱형이다. 따라서 가벼운 몸체가 특징.

NB8RS (로드스터)



역시 보기 드문 오픈 스포츠카로, 전체적인 밸런스가 좋아 무난하게 사용할 수 있다. MR-S와 함께 MR입문에 적당하다.

EA11R / EA21R (카푸치노)



소형 FR 스포츠카로 터보 엔진을 탑재하고 있어 파워가 여유롭다.

NSS16 (푸조306)



랠리를 목적으로 만들어진 프랑스산 차량으로, 높은 코너링 성능이 특징이다.

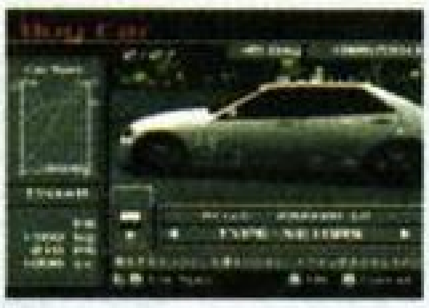
● 클래스 B

SW20G (MR-2)



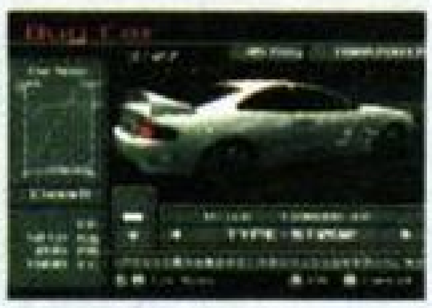
소형 MR 구동방식 차량으로 가벼워서 다루기 좋다. 파워도 어색함 없이 잘 나오는 편.

XE10RS (아르테티아)



FR 구동방식의 스포츠 세단이다. NA지만 출력이 높은 엔진을 탑재하여 힘이 좋다.

ST202 (셰리카)



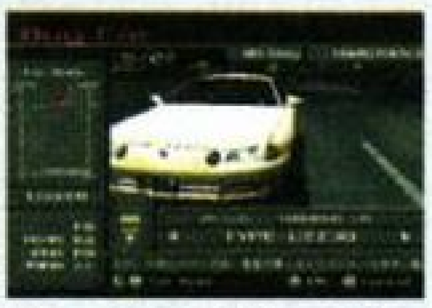
FF로 강력한 모델 중 하나라고 할 수 있다. MR-2와 동급 엔진을 탑재하고 있지만 FF 특유의 언더 스테어 경향이 있어 익숙해지려면 노력이 필요하다.

T231 (셰리카)



셰리카의 최신 모델로 파워는 ST202보다 떨어지지만, 그만큼 경량화되고 밸런스도 안정적으로 대폭 조정되어져 다루기 좋아졌다. 여전히 FF 구동방식.

UZZ30 (소아라)



4 리터 엔진을 탑재한 몬스터 쿠페. 튜닝에 따라서는 매우 강력한 머신이 될 수도 있다. 선회 후 바로잡기가 어려워서 안정감 있는 주행 테크닉이 요구되는 머신이다.

A80SZ / A80SZM (스프라)



스프라의 NA버전이다. 큰 보디에 비해 파워가 조금 부족하지만, 싼 맛에 살 수 있는 안정감있는 차량이라고 생각하면 좋겠다. 기왕 스프라를 구입하려면 터보 버전을 구입하자.

S13K / S13KM (S13 실비아 K's)





S13 실비아의 터보 버전 모델. FR의 구동 방식이며 무난하게 튜닝하여 달리기 좋아 인기 차종이다.

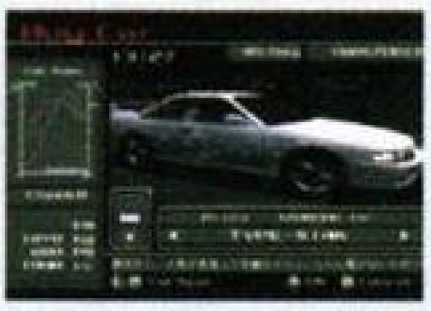
PS133 / PS13X (180SX)



첫 생산 이래 모델 체인지를 전혀 하지 않고 전통적인 인기를 자랑하는 FR 스포츠카.



S14K / S14KM (S14 실비아)





이전 S14 실비아의 터보 버전이다. 여전히 보디사이즈가 크고 무거운 것이 단점으로 엔진은 기본적으로 S13 터보와 큰 차이가 없다.

R32GTM (R32 스카이라인 GTS-t)

R32 스카이라인의 2리터 터보 모델. 스카이라인 GT-R정도의 절대적인 파워는 없지만 그 덕에 오히려 취급하기 쉬운 엔진이다.

A31C (세피로)

수수한 세단으로 의외로 빠르다는 정도가 특징이라 할 수 있다. 일본인들에게 있어서는 그리움을 불러일으키는 차량이라고 한다.

Y33CV / Y33GTU (Y33 세드릭 / 글로리아)

중년들이 좋아하는 차량으로, 수도고의 귀족이 되고자 하는 배틀인에게는 흰색을 권한다. 다분히 양키적인 냄새가 풍기지만, 이러한 차량을 멋지게 튜닝해서 젊은이들을 위협하며 달리는 재미도 쏠쏠할지 모른다.

Y34CV / Y34GU (Y34 세드릭 / 글로리아)





세드릭 / 글로리아의 최신형 모델. 대형 세단으로는 혁신적이라 할 수 있는 디자인이 특징이다.

Z32ZX (페어레이디 Z)



페어레이디의 NA판. 터보와는 완전히 다르다고 할 수 있으므로 구입을 권하지는 않는다. 하지만 페어레이디 Z 매니아라면 어쩔 수 없이 손이 가게 될 듯.

DC2 / DC2M / DB8 / DB8M (인테그라)

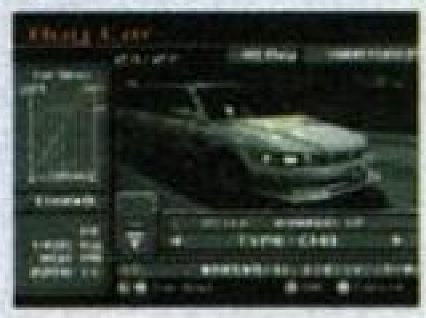


강력한 VTEC 파워를 맛볼 수 있는 가벼운 스포츠카. 쿠페형과 세단형이 있다. 익숙하지 못한 FR 터보형보다 쉽게 익힐 수 있다. 전작에서는 최초 소지금이 넉넉했기에 DC2로 시작하는 것이 가능했지만, 이번 작품에서는 어느정도 돈을 모아야 가능하니 초반 양민 압도용으로는 부적절해졌다고 할 수 있다. 하지만 여전히 쓰기 쉬운 차량.





CH9(어코드 웨건)



2.2리터 VTEC 엔진을 탑재한 웨건으로, 휠 베이스가 길고 중량도 많이 나가 조종이 쉽지는 않지만, 실제로 몰아보면 꽤나 빠르다는 것을 알 수 있다.

DE3A (FTO)



FF 구동방식과 200마력이라는 점에서는 세리카나 인테그라와 큰 차이점은 없지만 소형인 V6엔진을 탑재한 것이 특징이다. 고회전 영역에서 승부를 볼 수 있다.

SAGTX (사반나RX-7)



초기형 RX-7이다. FR 구동 방식과 특유의 로터리 엔진의 혈통은 최신형인 FD에도 계승되어지고 있다.

FC3X / FC3E3 (사반나RX-7)

뛰어난 핸들링 감각을 자랑하는 FR 구동방식의 차량. 지금은 단종 된 차량이지만 로터리엔진의 경량화로 더욱 강력해졌다.





● 클래스 A

SW20GT (MR-2)



MR-2의 터보 모델이다. 파워가 좋고 MR특유의 트랙션(추진력)이 위력을 발휘한다.

ST205 (셀리카)

셀리카의 4WD 터보 모델로 본격적이라 할 수 있다. 앞쪽이 무겁기 때문에 회전성이 조금 낮지만 주파력이 좋다. 하지만 란에보 보다는 어려운 4WD차량.

A80RZ / A80RZM (스프라)

3리터의 직렬 6기통 트윈터보 엔진을 탑재한 몬스터 머신. 가속력에서는 따라올 머신이 없다고 해도 과언이 아니다.





100TV/100TVM (체이서)



척 보기에 중년 스타일의 차량이다. 하지만 겉과 속이 다르다는 것은 이 체이서를 두고 하는 말. BEAMS 2.5리터 트윈터보의 파워는 결코 무시할 수 없다.

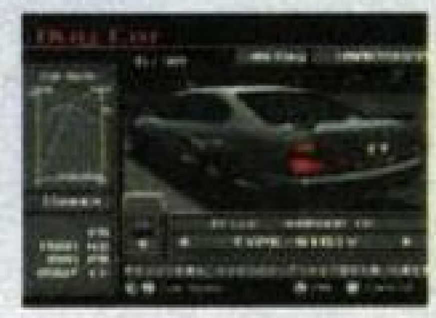


JZZ30 (소아라)

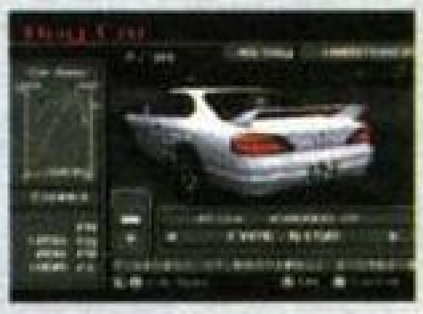
소아라의 2.5리터 터보 모델. 파워는 조금 뒤쳐지지만, 그런대로 달리는 맛이 있다.

S161V (앨리스트)

이 역시 세단이라고 무시해서는 안된다. 앨리스트에 탑재된 엔진은 스프라와 동등하여 튜닝에 따라서는 몬스터 머신이 될 수도 있다.



S15R (S15 실비아)

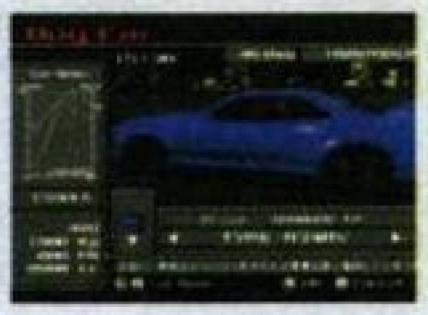


실비아의 최신형 모델. 여지껏 문제가 되었던 몸체의 크기를 줄여, 경쾌한 핸들링을 자랑한다.

R34GT/R34RV (R34 스카이라인 GT-R)

어떤 레이싱 게임을 보던, 최고의 안정성과 속도를 가지는 머신으로, 다만 가격이 높은 것이 단점이다. 튜닝 역시 감각을 잡기가 어렵지만, 수도고의 최강을 노릴 수 있는 머신.





C34 / C34M (스테이지아)



웨건 형태를 하고 있지만 GT-R과 동급의 엔진을 탑재하고 있다. 터보 엔진이지만 단거리 대쉬 능력과 파워는 떨어진다.

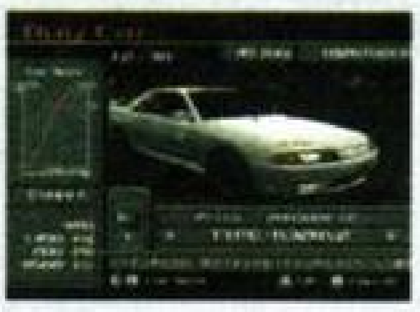


Z32VS (페어레이디 Z)



V6 트윈터보의 머신으로 아메리카의 정기를 느낄 수 있다. 일본에서는 버블 경제의 상징으로 15년간 모델 체인지 없이 잘 나가는 차량.

R32RN/R32RV2 (R32 스카이라인 GT-R)



최신형 모델에는 분명 뒤떨어지지만, GT-R의 명성은 어디 가지 않는다. 다시말해 가격대 성능비가 매우 뛰어난 차량. 하지만, 역시나 튜닝 감각이 독특하고 금액이 많이들어 익숙해지기까지가 어렵다.

R33RV / R33RVM (R33 스카이라인 GT-R)





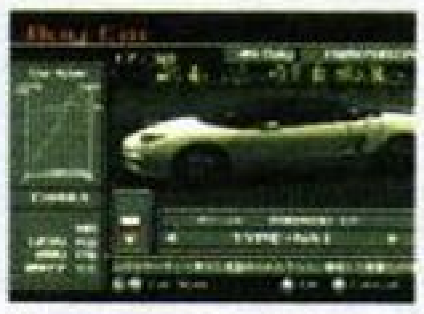
이전 버전의 GT-R. 힘있고 빠르지만, 차체가 조금 무겁다. 덕분에 R32보다는 더욱 공격적인 주행이 가능하며, 안정적인 최고 속도를 가진다.



AP1 (S2000)

250마력이라는 스팩 만으로도 강하다고 느낄 수 있다. 전체적인 밸런스도 뛰어난 혼다의 회심의 차종으로, 오픈카이지만 안정적이다.

NA1/NA2 (NSX)





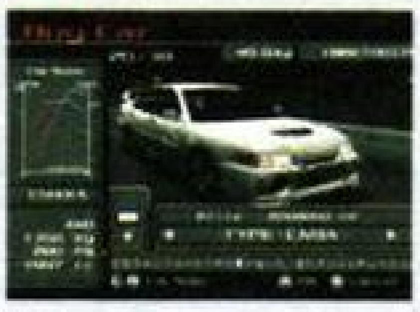
알루미늄보디의 채용으로 A클래스 중 가장 가볍다고 할 수 있다. NA엔진이지만, 파워를 느낄 수 있다. 가격이 상당히 높지만 그만한 매력을 가진 차량이라 할 수 있다. 운전에 익숙해지기 힘들다.

CE9A (란서 에볼루션 3)



이전형 란에보의 최종 모델로, 설계가 조금 낡았지만 2000cc클래스 중에서는 눈에 띄게 빠르다.

CN9A (란서 에볼루션 4)



모델 체인지에 의해 외관뿐만 아니라, 전자화 된 핸들링 등 하이테크 장비를 탑재한

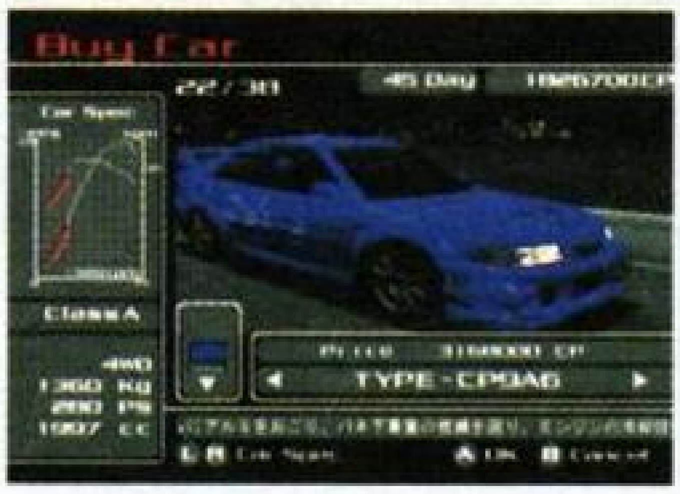
CP9A5 (란서 에볼루션 5)



란에보 4보다 보디 사이즈를 늘린 모델로, 알루미늄화 하여 경량화를 이루었다.

CP9A6 / CP9A6M (란서 에볼루션 6)

란에보의 최신 모델로, 개량에 개량을 거듭





한 만큼 시리즈 중 가장 밸런스가 좋다고 할 수 있다.

Z16A / Z15A / Z15AM (GTO)



3000cc V6 트윈터보를 탑재한 중량급 머신. 차체가 매우 무거워 힘들게 달린다는 인상을 받게된다. 우직한 머신.

FD3RZ / FD3RS (안피니RX-7)





로터리 엔진에 시퀀셜 트윈 터보를 탑재하여 차의 가속이 더더욱 부드럽고 섬세한 것이 특징. RX-7의 최신 기종이다.

JCESE (코스모)

트윈터보를 탑재한 이색적인 빅 쿠페. 엔진으로 따지자면 V12에 필적하는 파워를 가지고 있다.

GC8C4 / GC8C5 / GC8C6 / GC8S4 (임프레자 WRX)

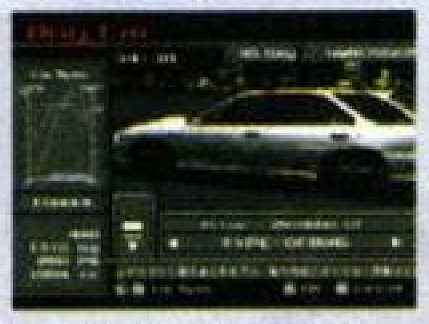




일본산 수평 대향 엔진을 사용한 스바루사의 대표적 렐리 모델 시리즈. 으르렁거리는 독특한 엔진 음이 특징으로, 엔진 레이아웃이 독특하여 중심이 차체 낮은 곳에 위치한다.

GF8W4 / GF8W5 / GF8W6 (임프레자 웨건 WRX)



WRX의 웨건 버전이다. 경량화와 소형화를 이룬 보디가 특징이다.

GC8S5/GS8S6 (임프레자사 WRX STi버전)




STi에 의해 개량된 임프레자 WRX다.

GC8K (임프레자 22B)



임프레자의 배기량을 2200cc로 늘리고 쿠페 스타일로 바뀌어 경량화도 이루었다. 배틀 능력이 뛰어난 머신.

BE5 (레가시B4)



시퀀셜 트윈 터보를 탑재한 세단. 2000cc 클래스로는 높은 파워를 가지지만, 트윈 터보의 특성상 튜닝의 한계가 있다.

BH5B(레가시GT)

기본적으로는 세단과 바뀌지 않았지만 웨건 특유의 중량감이 더해졌다.



964C2 (포르쉐 카레라 2)

독일의 스포츠카로 RR이라는 리어 엔진, 리어 구동의 독자적인 레이아웃을 가지고 있다. 덕분에 높은 추진력을 가지지만, 선회시 하중이 흔들리기 쉽다.



VGTS (닷지 바이퍼 GTS)

8000cc V10 엔진 탑재의 아메리칸 스포츠카. 굉장한 배기량에서 나오는 강력한 토크가 특징이다.

라이벌 카

C 1 편 환상선 안쪽

ROLLING GUY

001



드라이버 네임: 롤링 가이 1호
차량: AE 86 L3

002

드라이버 네임: 롤링 가이 2호
차량: AE 86 T3

003

드라이버 네임: 롤링 가이 3호
차량: AE 86 T 3

004

드라이버 네임: 롤링 가이 4호
차량: AE 86 L3

005



드라이버 네임: 롤링 가이 5 호
차량: AE 86 T2

006



드라이버 네임: 롤링 가이 6호
차량: AE 86 L2

LITTLE GANG

007



드라이버 네임: 에피 & 런
차량: DB 8

008

드라이버 네임: 키스 미 범퍼
차량: S13

009

드라이버 네임: 토킹 헤드버트
차량: AE 111

010

드라이버 네임: 미스터 펭귄
차량: AE 111

011



드라이버 네임: 스프링 버드
차량: EK 9

012



드라이버 네임: 모노쿠시 타로 찌증 맨)
차량: EK 9

KNIFE & FORKS

013


드라이버 네임: 무적의 풀 코스
차량: T231

014


(No. 016~ No. 019에게 한번이라도 지지 않은 경우 출현)
드라이버 네임: 테이블 매너
차량: NSS 16

015
(No. 016~ No. 019에게 한번이라도 진 경우 등장)
드라이버 네임: 공도의 로미네콩테
차량: XE10 RS

016
심야의 아 라 모드
차량: W30

017
황금의 크림 소스
차량: W30

018
별 네 개 짜리 드라이버
차량: NB8 RS

019


붉은 테이블 크로스
차량: NB8 RS

SS LIMITED

020


드라이버 네임: 원조 일렌 볼
차량: S161 V

021
(No. 024~ No. 027에게 한번도 지지 않은 경우 출현)
드라이버 네임: 헤븐즈 4도어
차량: Y34 CV

023
(No. 024~ No. 027에게 한번씩 진 경우 등장)
드라이버 네임: 수도고의 붉은 섬광
차량: Y33 GTU

024


드라이버 네임: 스포츠카 킬러
차량: Y33 GTU

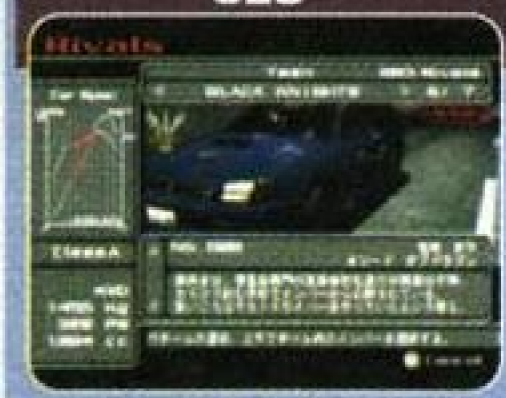
025
드라이버 네임: 본가 일렌 볼
차량: Y33 CV

026
드라이버 네임: 케미컬 청동 (플라스틱 바가지)
차량: 100 TV

027


드라이버 네임: 익사이트 카 마인
차량: Y34 CV

BLACK KNIGHTS

028


드라이버 네임: 소드 오브 드래곤
차량: BH5 B

029
(No. 031~ No. 034에게 한번도 지지 않은 경우 출현)
드라이버 네임: 어둠의 종자
차량: BH5 B

030
(No. 031~ No. 034에 한 번이라도 진 경우 출현)
드라이버 네임: 어둠의 처형자
차량: GF8 W

031
드라이버 네임: 다크 아이즈
차량: GF8 W

032


드라이버 네임: 시부야의 까마귀
차량: GF8 W

033


드라이버 네임: 일어나는 혹은
차량: GF8 W

034
드라이버 네임: 검은 옷의 기적
차량: GF8 W

FINE DRIVE

038


(No. 039~ No. 042모두에게 한번씩 진 경우 출현)
드라이버 네임 下北 2000 CC
차량 S13

036


(No. 039~ No. 042에게 한번도 지지 않은 경우 등장)
실버스터
차량: S14

038
(No. 039~ No. 042모두에게 한번씩 진 경우 출현)
드라이버 네임 下北 2000 CC
차량 S13

039


드라이버 네임: 드리프트 베이비
차량: S13

040


드라이버 네임: 펑키 몽키
차량: S14

041
드라이버 네임: 천연 슬제
차량: S14

042
드라이버 네임: 파이어 버드
차량: S14

C1편 환상선 바깥쪽

CURVING EDGE

043



드라이버 네임: 수도고의 왕자
차량: DC 2

044

드라이버 네임: 직열의 광치(宏治)
차량: EK 9

045

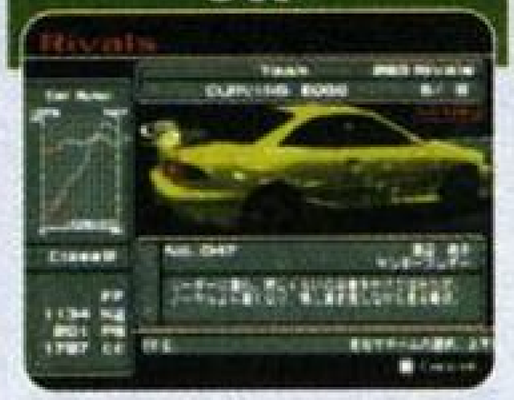
드라이버 네임: 25시의 질풍
차량: DC 2

046



드라이버 네임: 프로페서 타카
차량: EK 9

047



드라이버 네임: 선더 플레어
차량: DC 2

048



직선의 귀신
차량: DB 8

GALAXY RACERS

049



드라이버 네임: 건실 부장
차량 :AE 111

050



드라이버 네임: 브로큰 애로우
차량: AE 111

051

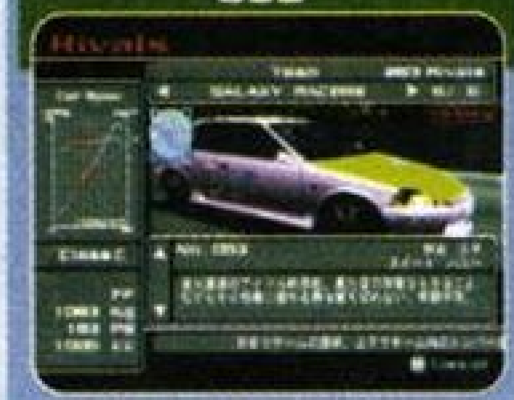
드라이버 네임: 사랑과 환상의 에로티카
차량: EK 9

052



드라이버 네임: 미스터 오델로
차량: NSS 16

053



드라이버 네임: 스위트 허니
차량: EK 9

054

드라이버 네임 :
차량: A80 SZ

MAX RACING

055



드라이버 네임: 브러디 로즈
차량: Y34 GU

056



골든 비스트
차량: Y34 GU

058

드라이버 네임: 푸른 그림자
차량: 100 TV

059

드라이버 네임: 죽음의 검은 표범
차 100 MV

060



드라이버 네임: 고속의 블루 선더
차량: Y33 CV

061

드라이버 네임 고속의 화이트 블레이드
차량: Y33 GTU

062

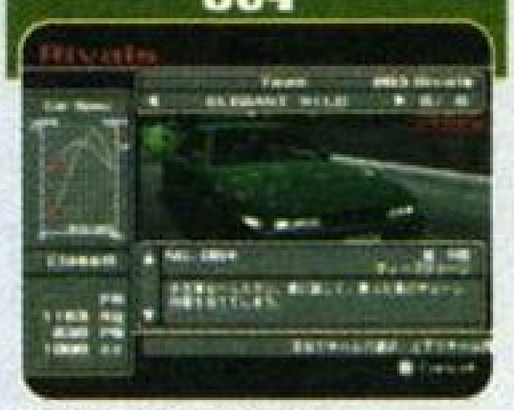
드라이버 네임: 고속의 블러드 레인
차량: Y34 GU

ELEGANT WILD

063

드라이버 네임: 300 마일의 붉은 루비
차량: SW 20

064



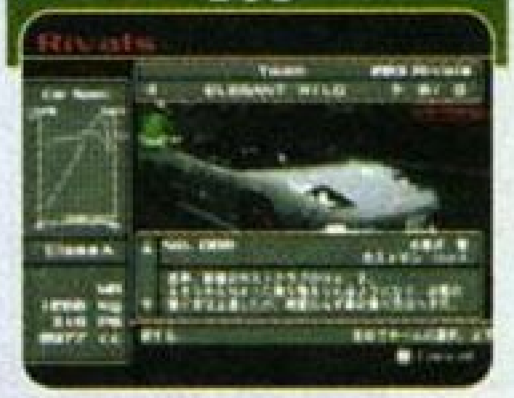
드라이버 네임: 딥 그린
차량: S13

065



드라이버 네임: 화이트 레볼루션
차량: A80

066



드라이버 네임: 호스트맨 하트
차량: NA 1

067



드라이버 네임: 블랙 신데렐라
차량: PS 13

068

드라이버 네임: 인피니 옐로우
차량: FC 3

DEPARTURES

069


드라이버 네임: 해피 제피
차량: BE 5

070
드라이버 네임: 한밤의 처형인
차량: 964 C 2

071
드라이버 네임: 스위트 서렌더
차량: BE 5

072
드라이버 네임: 쿨 사이트
차량: BE 5

073


드라이버 네임: 그레이트 파이넨스
차량: GC 8

074


드라이버 네임: 업 비트
차량: GC 8

075
드라이버 네임: 글래스의 귀공자
차량: GC 8

TWISTER

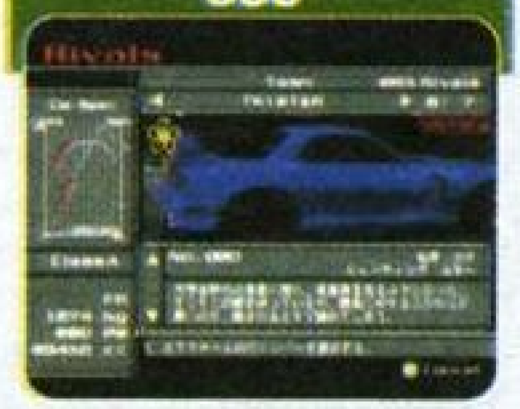
076


드라이버 네임: 작열의 싱커로우
차량: FD 3

077
드라이버 네임: 스마일 O엔
차량: FC 3

078
드라이버 네임: 스위트 브루스
차량: FC 3

079
드라이버 네임: 블루 라이터
차량: FC 3

080


드라이버 네임: 슈팅 스타
차량: FD 3

081


드라이버 네임: 화월남작
차량: FD 3

082
드라이버 네임: 수도고시우(時雨)
차량: FD 3

C1편 B존 좌회

Diamond Image

083


드라이버 네임: 번개같은 시프트의 타쿠야

084
드라이버 네임: 외로운 울프

085
드라이버 네임: 춘권 이츠키

086
드라이버 네임: 은빛의 턴환

087


드라이버 네임: 환상의 에어 블레이드

088


드라이버 네임: 옐로우 엔젤

RHYTHN BOX

089


드라이버 네임: 힙합 레드

090
드라이버 네임: JAZZ 그린

091
드라이버 네임: 클래시컬 블루

092

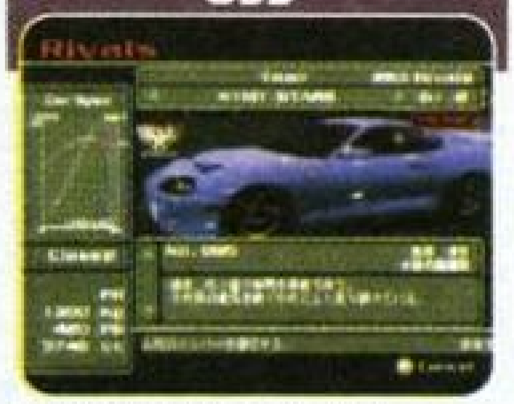

드라이버 네임: 포르노 스즈키

093


드라이버 네임: PINK GROOVE

094
드라이버 네임: 미드나이트 블루

WIND STARS

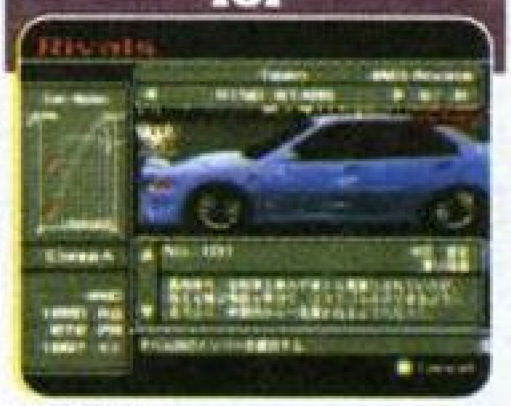
095


드라이버 네임: 늑대의 진혼곡

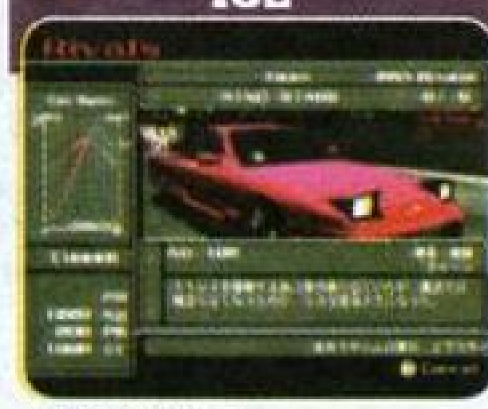
096
드라이버 네임: R매직

099
드라이버 네임: 코우간의 폭주 기관차

100
드라이버 네임: 뒷발의 왈큐레

101


푸른 거성

102


드라이버 네임: 퀸

Harmonize

103



드라이버 네임: 힙합 레드

104

드라이버 네임: 코너 블로킹의 고조

105

드라이버 네임: 수도고의 실버 에로우

106



드라이버 네임: 에어로 스타

107



드라이버 네임: 워터 드리프트의 호옥(芦屋)

108

드라이버 네임: 브란뉴 썬더

109

드라이버 네임: 꿈꾸는 섬광

Super Speed Wagon

110



드라이버 네임 혁명의 기수

111

드라이버 네임 매지컬

112

드라이버 네임: 푸념 타로(愚痴太郎)

113

드라이버 네임: 폴티 버킷

114



드라이버 네임: 히네 지로(ハネ次郎)

115



드라이버 네임: 세들

ANOTHER STAR

116



드라이버 네임: 블루 스피드

117

드라이버 네임: 실버 스피드

118

드라이버 네임: 멘도날 미우라

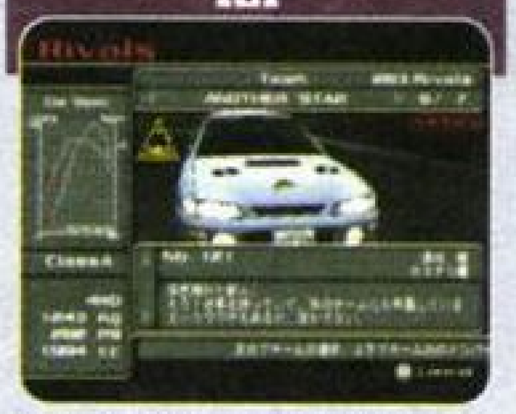
119

드라이버 네임: 레드 시우트

120

드라이버 네임: 배틀 스크레치

121



드라이버 네임: 멘도날 히토미

122

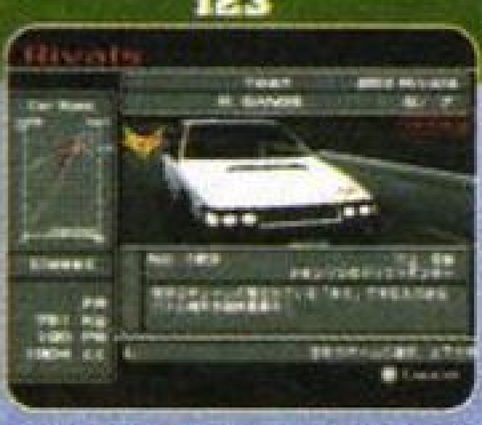


드라이버 네임: 전자 트립

C1편 B존 우회

Harmonize

123



드라이버 네임: 전율의 드리프트 댄서

124

드라이버 네임: 스트리트 댄서

125

드라이버 네임: 지옥의 바텐더

126

드라이버 네임: 스피드의 프로페서

127



드라이버 네임: 바람의 인피리

128



드라이버 네임: 검은 싱키로우

129

드라이버 네임: 레인 드롭

CUPID ARROWS

130



드라이버 네임: 소닉 런너

131



드라이버 네임: 환혹의 흰 요정

133a132

드라이버 네임: 문 나이트 차일드

133

드라이버 네임: 카우보이 걸

134



드라이버 네임: 실버 임팩트

135



드라이버 네임: 246 히트 브레이커

TOKYO JUNGLE

136



드라이버 네임: 이오

137

드라이버 네임: MJ 6 FEET 6

138

드라이버 네임: 칠흑의 뜨거운 바람

139

드라이버 네임: 백호

140



드라이버 네임: 솔티 독

141



드라이버 네임: 슬라이드 프리크

142

드라이버 네임: 달리는 블루 웨이브

TR RACING

143



드라이버 네임: 멈출 수 없는 흑용의 꿈

144

드라이버 네임: 러브리♪리나

145

드라이버 네임: 규정 파괴의 신지

146



드라이버 네임: 180미스터

147



드라이버 네임: 새벽의 쉐이커

148

드라이버 네임: 나이트 워커 호리어

149

드라이버 네임: 댄싱 체이서

TOP LEVEL

150



드라이버 네임: 타맥 스즈키

151

드라이버 네임: 환상의 미소녀

152

드라이버 네임: 비극의 피눈물

153

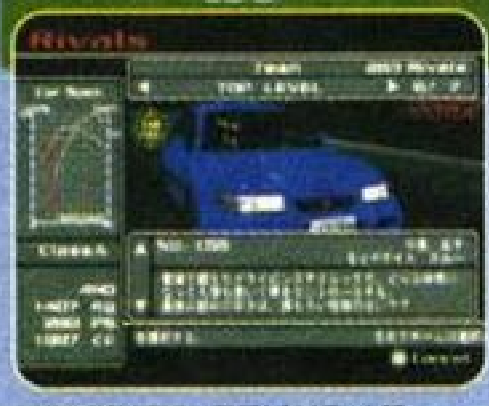
드라이버 네임: 군사홍(軍師紅)

154



드라이버 네임: 전설의 작업원

155



드라이버 네임: 미드나이트 스루

156

드라이버 네임: 러시안 블루의 오캐네

FREE WAY

157



푸른 물소리

158

오렌지 헤드

159

실버 폭스

160

코우간(港岸)선의 악몽

161



침묵의 리바이버

162



울티메이트 킬러

163

크리스탈 나이츠

164

엑셀 잭키

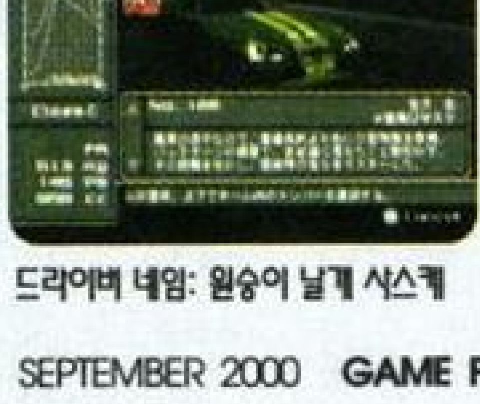
165

하이웨이 봄버

C1편 C존

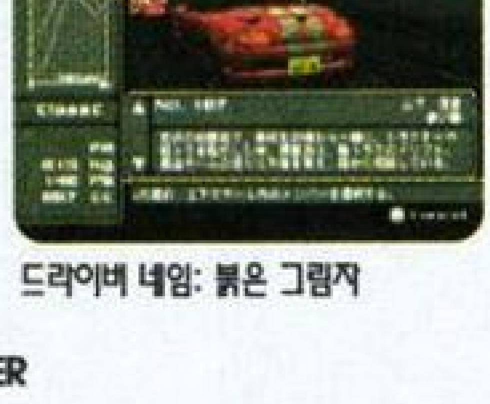
RATT

166



드라이버 네임: 완승이 날개 사스케

167



드라이버 네임: 붉은 그림자

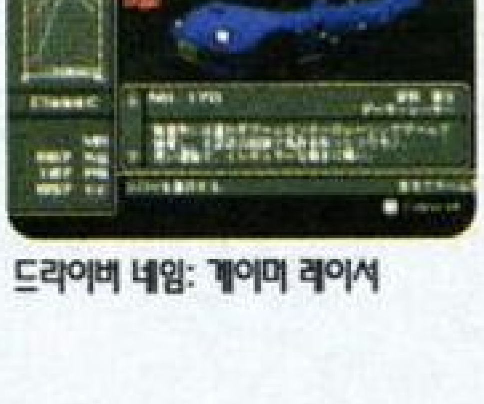
169

드라이버 네임: 렌탈 드라이버

171

드라이버 네임: 드리프트 여왕

170

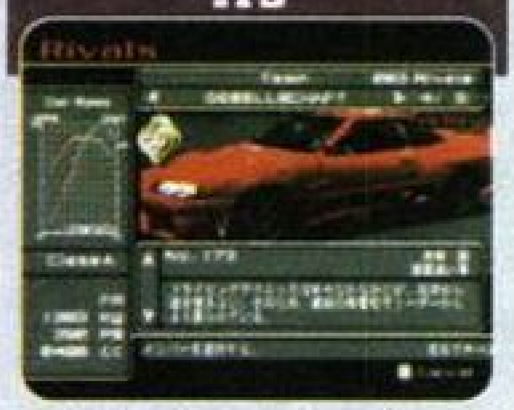


드라이버 네임: 게이머 레이서

GESELLSCHAFT

172

드라이버 네임: 타임 이즈 머니

173

드라이버 네임: 새벽을 헤매이는 폴

174
드라이버 네임: 고독한 서바이버

175
드라이버 네임: 쿨한 도어맨

176
드라이버 네임: 해피 익스트림

177

드라이버 네임: 앙리 프린세스

C 1 편 環狀線[환상선]안쪽

Queen's Paradise

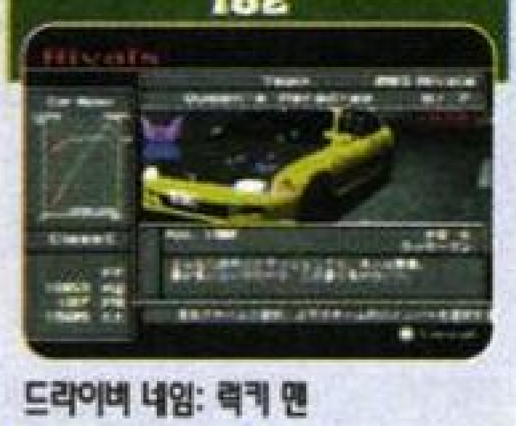
178

드라이버 네임: 소극(笑劇)의 죠

179
드라이버 네임: 선데이 코우지

180
드라이버 네임: 바리라이카 가토(加藤)

181
드라이버 네임: 홋바 타나카(田中)

182

드라이버 네임: 럭키 맨

183

드라이버 네임: 새벽의 발라드

184
드라이버 네임: 꿈의 로엥린

RINGS

185

드라이버 네임: 고고(孤高)의 자칼

186
드라이버 네임: 선열(鮮烈)의 슬라이드 테일

187
드라이버 네임: 유성(流星)의 양개(陽介)

188
드라이버 네임: 튜닝실의 히미다

189

드라이버 네임: 럭키 맨

190

드라이버 네임: 옴속의 흰 악마

191
드라이버 네임: 수라(修羅)

192
드라이버 네임: 구관조(九官鳥)

港岸編[코우간 편] 環狀線[환상선]바깥쪽

CATZ

193

드라이버 네임: 화염의 리벤지

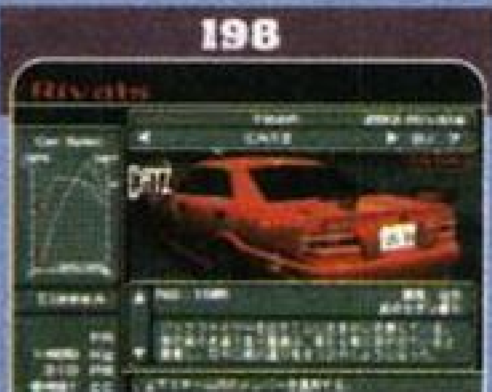
194
드라이버 네임: 어둠의 휘장(帳)

195
드라이버 네임: 수도고의 벽

196
드라이버 네임: 와인 체이스

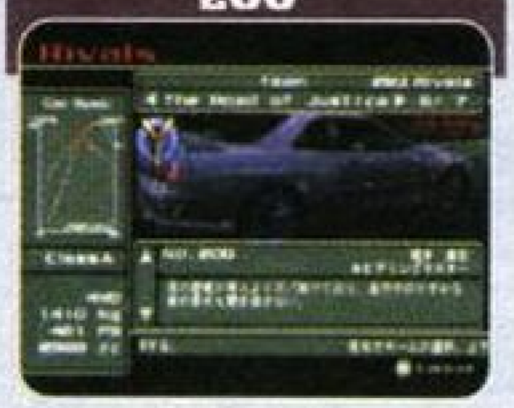
197

드라이버 네임: 소방서 미스미

198

드라이버 네임: 화염의 세단 티기

199
드라이버 네임: 언 럭키 공작(公爵)

The Road of Justice

200

드라이버 네임: 하이링 마스터

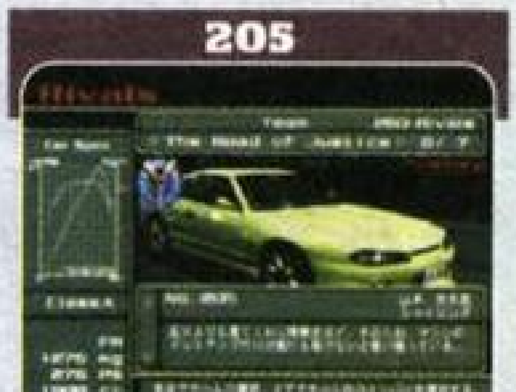
201
드라이버 네임: 수도고의 매지션

202
드라이버 네임: 화이팅 근원(根元)

203
드라이버 네임: 월 맨

204

드라이버 네임: 프레임 캐논

205

드라이버 네임: 샤이닝

206
드라이버 네임: 해피 래빗

港岸編[코우간 편] B존 좌회

EXPLOSION

207



드라이버 네임: 돌개바람(카마이타치)

208

드라이버 네임: 골드 팡

209

드라이버 네임: 트러블 메이커

210

드라이버 네임: 사일런트 센스

211



드라이버 네임: 블루 피닉스

212



드라이버 네임: 스루 독

HIGHWAY OUTLAW

213



드라이버 네임: 스피릿트 크래쉬

214

드라이버 네임: 프라이드 킬러

215

드라이버 네임: 냉혹 비정의 귀공자

216

드라이버 네임: 매드 드라이버

217



드라이버 네임: 드라이빙 SIR

218



드라이버 네임: 토템 폴

219

드라이버 네임: 스파이럴

港岸編[코우간 편] B존 우회

220



드라이버 네임: 토비 정(政)

221

드라이버 네임: 미드나이트 폭스

222

드라이버 네임: 굴욕 청부인

223

드라이버 네임: 레인 미스터

224



드라이버 네임: 미스터 맥스

225



드라이버 네임: 미스터 머슬

226

드라이버 네임: 엔젤 스마일

E.R.O

227



드라이버 네임: 고물상 스도

228

드라이버 네임: 논스톱 이모션

229

드라이버 네임: 브랜드 뉴 모닝

230

드라이버 네임: 쿨B

231



드라이버 네임: 별을 치는 남자

232



드라이버 네임: 센티멘탈 프레임

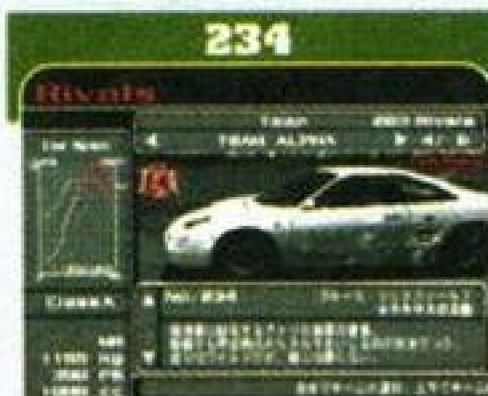
233

드라이버 네임: 스트레인지 데빌

港岸編[코우간 편] C존

TEAM ALPHA

234



드라이버 네임: 택시스의 하얀 늑대

235



드라이버 네임: 개틀링 죠

236

드라이버 네임: 마이크 더 호스맨

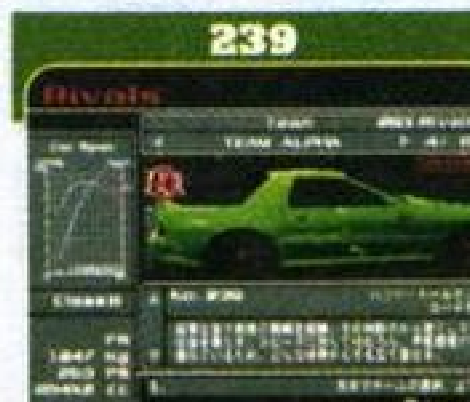
237

드라이버 네임: 웃는 그림자

238

드라이버 네임: 락 스파이더

239

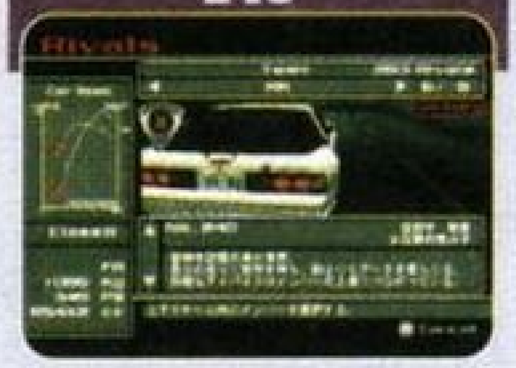


드라이버 네임: 코드F

港岸編[코우간 편] 코우간 선 하행

RR

240



드라이버 네임: 백은(白銀)의 귀공자

241

드라이버 네임: 코너링 아티스트

243

드라이버 네임: HIROSHI

244

드라이버 네임: 암흑 메모리얼

245



드라이버 네임: 리스키 캣

246



드라이버 네임: 맹목(盲目)의 괴조(怪鳥)

247

드라이버 네임: 하이 스피드 스타

THUNDER DRAGOON

248



드라이버 네임: 흑룡(黑龍)

249

드라이버 네임: 백룡(白龍)

250

드라이버 네임: 황룡(黃龍)

251

드라이버 네임: 적룡(赤龍)

252



드라이버 네임: 녹용(綠龍)

253



드라이버 네임: 회용(灰龍)

254

드라이버 네임: 청룡(靑龍)

港岸編[코우간 편] 코우간선 상행

TRUE RIDE

255



드라이버 네임: 비점(沸点) 드라이버

256

드라이버 네임: 자이언트 임팩트

257

드라이버 네임: 아이언 브로커

258

드라이버 네임: 지니어스 루키

259



드라이버 네임: 월터 울프

260



드라이버 네임: 핑크 리리

261

드라이버 네임: 써니 드래곤

THUNDER DRAGOON

248



드라이버 네임: 흑룡(黑龍)

249

드라이버 네임: 백룡(白龍)

250

드라이버 네임: 황룡(黃龍)

251

드라이버 네임: 적룡(赤龍)

252



드라이버 네임: 녹용(綠龍)

253



드라이버 네임: 회용(灰龍)

254

드라이버 네임: 청룡(靑龍)

UNLIMITED

262



드라이버 네임: 킬링 머신

263



드라이버 네임: 떠돌이 MONSTER

264

드라이버 네임: 스카치 특급

265

드라이버 네임: 에스맨 나오

266

드라이버 네임: 요코바의 데마인

267

드라이버 네임: 살무사 쿄우

268



드라이버 네임: 슬리핑 케이

港岸編[코우간 편] 横羽線[요코바선] 상행

FANATIC FUTURE

269



드라이버 네임: 버닝 나카무라(中村)

270

드라이버 네임: 쿨 호소다(細田)

271

드라이버 네임: 미스테리어스 마츠자와

272

드라이버 네임: 타오르는 투장

273



드라이버 네임: 인텔리 티처

274



드라이버 네임: 호걸남(豪傑男)

275

드라이버 네임: 러브 너클

SPEED MASTER

276



드라이버 네임: 아이스 맨

277

드라이버 네임: 만월의 광기

278

드라이버 네임: 비주얼 테일

279

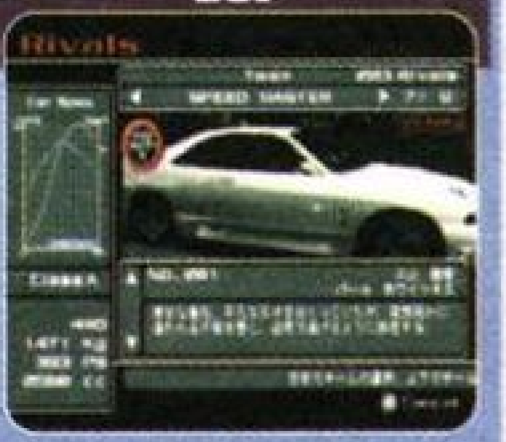
드라이버 네임: 썬 셋 라이너

280



드라이버 네임: 하얀 마녀

281



드라이버 네임: 펄 화이트 키스

282

드라이버 네임: 매니악 플레이어

283

드라이버 네임: 블랙 엔젤

284

드라이버 네임: 퍼스트 비트

港岸編[코우간 편] 横羽線[요코바 선] 상행

COMMANDER

285



드라이버 네임: 오빠 다리 긴지

286

드라이버 네임: 어미토 셋케

287

드라이버 네임: 양다리의 히데

288

드라이버 네임: 예쁜 팔뚝의 사카에

289



드라이버 네임: 난파의 슈우

290



드라이버 네임: 핏켈의 등(登)

291

드라이버 네임: 스위머 용인(勇人)

DOUBLE MIND

292



드라이버 네임: キイロイデンコウ

293

드라이버 네임: カッショクノマオウ

294

드라이버 네임: チマミレケイジ

295

드라이버 네임: セキショクノキョジン

296



드라이버 네임: カッショクマジン

297



드라이버 네임: ソウハクノテンシ

298

드라이버 네임: ハイイロノセイレイ

WIND STARS

299
드라이버 네임: 배반의 잭나이프
차량: N15N1
(Class C 차량으로 환상선의 팀 리더를 이기면 출현)

300

드라이버 네임: 트루 슬라이드
차량: Z 32
(Class B 차량으로 환상선의 팀 리더를 이기면 출현)

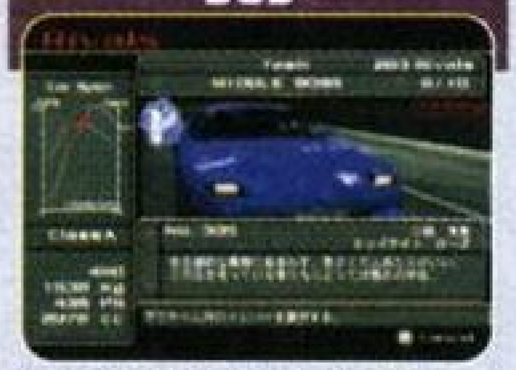
302
드라이버 네임: 히드 웨폰
차량: XE 10 AS
(Class A 차량으로 B존의 팀 리더를 이기면 출현)

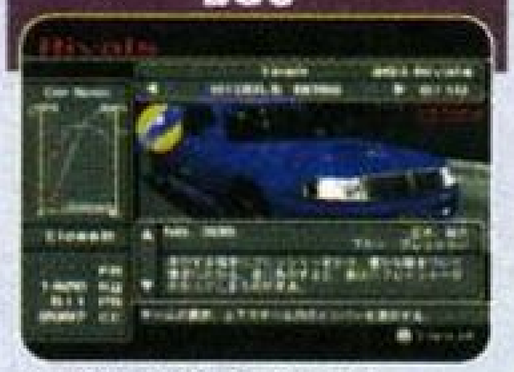
304
드라이버 네임: 시타르 동산
차량: JZZ 30
(Class A 차량으로 B존의 팀 리더를 이기면 출현)

303

드라이버 네임: 타락의 칼날
차량: Y 34 CV
(Class B 차량으로 B존의 팀 리더를 이기면 출현)

MIDDLE BOSS 코우간 편

305

드라이버 네임: 미드나이트 로즈
차량: FD 3

306

드라이버 네임: 블루 프렛샤
차량: Y 34 GU

307

드라이버 네임: 무관의 제왕
차량: JCESE

308

드라이버 네임: 퀸즈 나이트
차량: Z 32

ZONE BOSS-C1

309
드라이버 네임: 다잉 스타
차량: EG 6
(Class C 차량으로 환상선 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

310

드라이버 네임: 우울한 천사
차량: S 14
(Class B 차량으로 환상선 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

311

드라이버 네임: 스틸 하트
차량: A 80
(Class A 차량으로 환상선 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

312
드라이버 네임: 히드 리프
차량: S 15
(Class C 차량으로 B존의 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

313

드라이버 네임: 블러드 하운드
차량: S 161 V
(Class B 차량으로 B존의 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

314
드라이버 네임: 몽견(夢見)의 생령(生靈)
차량: NA 1
(Class A 차량으로 B존의 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

315
드라이버 네임: 섀도우 아이즈
차량: EF 8
(Class B, C의 차로 A, B존 보스를 이기고 C존의 팀 리더를 이기면 출현)

316

드라이버 네임: 추격의 테일 건너
차량: UZZ 30
(Class A의 차로 A, B존 보스를 이기고 C존의 팀 리더를 이기면 출현)

ZONE BOSS 港岸編(코우간 편)

317
드라이버 네임: 황금의 질풍
차량: NA 2

319
드라이버 네임: 한탄의 플롯

321
드라이버 네임: 이그지스트 이브
차량: A 80 RZ

318
드라이버 네임: 그림자의 모반자(謀反者)
차량: PS 13

320
드라이버 네임: 붉은 악마
차량: R 34 RV

318
드라이버 네임: 그림자의 모반자(謀反者)
차량: PS 13

BIG BOSS

322
드라이버 네임: 퍼플 메테오
차량: R 32
(Class B, C의 차량으로 C1편의 모든 리더와 보스를 이기면 출현)

323
드라이버 네임: 백색의 카리스마
차량: FD3
(ClassA의 차량으로, C1의 모든 리더와 보스를 이기면 출현)

LAST BOSS

324

드라이버 네임: ???
차량: S30ZX

C1편 WANDERER

325
드라이버 네임: 카미카제 황사(晃司)
차량: N15N1
(3일에 한번 환상선안쪽에 출현)

326
드라이버 네임: 하마의 백표
차량: SW20

327
드라이버 네임: GARAGE 히루오
차: A80SZ
(1주일에 한번 환상선안쪽에 출현)

328
드라이버 네임: 스피드 드렁커
차량: S14
(No. 029를 이기면 환상선에 출현)

329
드라이버 네임: 작열의 폭풍우
차량: Y34GU

330
드라이버 네임: 외로운 울프
차량: ST205
(No. 174를 이기면 출현)

331
드라이버 네임: 카페인×3
차량: SAGTX
(진행 날짜 중 3자가 들어가는 날에 환상선바깥쪽에 출현)

333
드라이버 네임: 머신 오브 인페르노
차량: T231
(환상선바깥쪽에 출현)

334
드라이버 네임: 고민의 바바리안
차량: GF8W
(환상선에 있는 라이벌을 모두 이기면 출현)

335
드라이버 네임: 웨이스트 백인(百人)
차량: S15
(차량을 11 대 이상 소유하고 있다면 환상선에 출현)

337
드라이버 네임: 푸른 야생아
차량: W30
(B존에서 출현)

338
드라이버 네임: 양민 학살(辻斬) 갬블러
차량: RF2
(각 자리수가 동일한 날에(11, 22, 33일 등) 台場, 深川(다이바, 후카가와)에 출현)

341
드라이버 네임: 초조(焦燥)의 신의
차량: CP9A6
(1억CP 이상 소지하고 있으면 台場(다이바) 부근에 출현)

342
드라이버 네임: 한밤중의 은빛 늑대
차량: R32
(오전 0시 이후에 R32를 타고 배틀에 임하면 다이바, 후카가와에 출현)

343
드라이버 네임: 노련한 매니배
차량: S30Z
(VGTS나 E34를 타고 배틀에 임하면 후카가와 근처에 출현)

344
드라이버 네임: 큐티 힙
차량: DE3A

345
드라이버 네임: 폭풍우의 스트리머
차량: PS13
(퀘스트 모드 2주일 째 출현)

348
드라이버 네임: 제트 스케이터
차량: JCESE
(SAGTX를 타고 다이바, 후카가와를 달리면 출현)

349
드라이버 네임: 미주(迷走)의 아이돌 프리크
차량: W30

350
드라이버 네임: 블러디 메리
차량: VGTS
(No. 349를 이기면 출현)

港岸編(코우간 편) WANDERER

351
드라이버 네임: 사신 드라이버
차량: S15
(오전 0 시 이후에 환상선을 달리면 출현한다)

352
드라이버 네임: 칠흑의 데스페라드
차량: XE 10 RS

354
드라이버 네임: 무지의 지(無知의 知)
차량: FD 3
(W30 승차시 환상선내회에 등장)

355
드라이버 네임: 글래머러스 마미
차량: Y34GU
(차량을 50대 이상 소유시, 다이바선 또는 후카가와선에 출현)

356
드라이버 네임: 굿 이어
차량: UZZ30
(주행거리 1000km 미만의 차를 타고 있으면 출현)

357
드라이버 네임: 헬시 HIRO
차량: FC3
(주행거리 100km 미만의 차를 타고 있으면 출현)

358
드라이버 네임: 언밸런스 石井
차량: S13
(소지금이 0일 때 후카가와선 또는 다이바선을 달리면 출현)

359
드라이버 네임: 프리터리
차량: S13

360
드라이버 네임: 메드 파트
차량: S15

362
드라이버 네임: 스토킹 헤머
차량: JZZ30
(주행거리 100km 미만의 차량을 타고 코우간선을 달리면 출현)

361
드라이버 네임: 테크니션 오노
차량: Z32
(차량을 50대 이상 가지고 있으면, 大黒(오오구로) 부근에 출현한다. 하지만 출현 빈도가 매우 낮는 편)

363
드라이버 네임: 스타트 대쉬 牧
차량: Z16A
(코우간선의 라이벌을 모두 이긴 후에 출현)

364
드라이버 네임: 12시를 넘긴 신데렐라
차량: FD3
(오전 0 시경, 코우간선을 달리고 있으면 출현)

365
드라이버 네임: SPEEDBOX
차량: NA2

366
드라이버 네임: ZERO
차량: 964T
(366일 이후에 코우간선에 출현)

367

골드 라이센스
차량: R30

368
드라이버 네임: 아이언 레이서
차량: S30ZG

369
드라이버 네임: 킹 오브 에덴
차량: SAGTX
(소지금이 0일 때 요코바선(横羽線) 상행 방향을 달리면 출현)

372
드라이버 네임: 사일런트 바바리안
차량: A187
(No. 345를 이긴 뒤, 요코바(横羽)선 하행 방향을 달리면 출현)

DREAMCAST

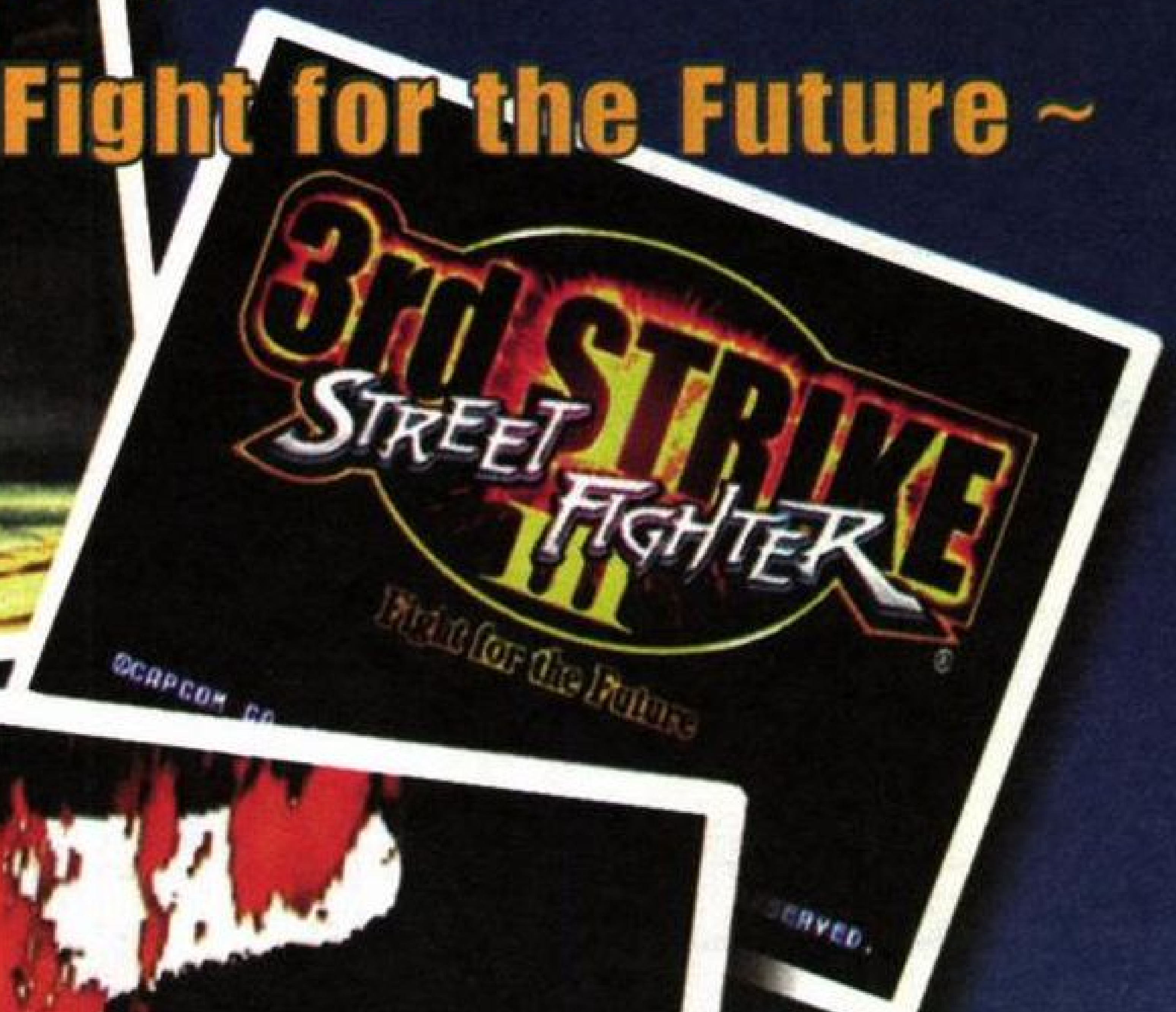
●장르:대전격투 ●제작사:캡콤 ●발매일:6월 29일 ●발매가:5,800엔

멀고도 험난한 블로킹에의 길(道)

스트리트 파이터 III 3rd 스트라이크

~Fight for the Future~







그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

"또 「스트리트 파이터」야? 지겹지도 않나"하고 한다면 당신은 게임을 겉만 보고 판단하는 사람이다. 많이 나온 것은 사실이지만 모든 것이 나름대로의 재미가 있으니…. 특히 접대용 격투게임으로는 최고. 역시 절대로 놓쳐서는 안 되는 게임인 것이다. 이번의 가장 핵심적인 요소인 시스템 디렉션으로 자신만의 격투시스템을 만들어보자.

공략 → 'DIE' CE

기본 시스템

이번에도 역시 약, 중, 강 펀치/킥이라는 전통적인(?) 6버튼을 사용한다. 버튼은 옵션에서 자신에게 맞게 설정하자.

기본조작 표

(모든 커맨드는 캐릭터가 오른쪽을 향할 때를 기준으로 한다)

이름	커맨드
방어	←(상단), ↙(하단)
전방대시	→→
후방대시	←←
블로킹	상대의 공격을 맞기 직전 →(상단), ↓(하단)
공중 블로킹	공중에서 상대의 공격을 맞기 직전 →
가드 블로킹	상대의 연속공격을 방어 중에 ←(상단), ↙(하단)
하이점프	↓↑
다운회피	쓰러질 때 땅에 닿기 직전 ↓
잡기	약P + 약K
잡기 풀기	잡히기 직전 약P + 약K
리프어택	중P + 중K
퍼스널 액션	강P + 강K
EX필살기	보통의 필살기를 버튼 2개로 사용
슈퍼아츠 캔슬	필살기를 사용한 후 바로 슈퍼아츠를 사용

전방대시, 후방대시

다른 격투게임에서도 쉽게 볼 수 있는 대시이다. 거리조절을 위해 습관적으로 사용할 정도가 되어야 한다. 캐릭터마다 대시의 속도나 거리가 모두 다르다.

하이점프

보통의 점프보다 체공시간이 더 긴 점프를 한다. 캐릭터마다 얼마나 높이, 멀리 뛰는가는 전부 다르다. 어떤 캐릭터는 쓸데없이 높이만 뛰는 반면 어떤 캐릭터는 높이는 비슷하면서 멀리 뛰므로 자신이 사용하는 캐릭터에 맞춰 사용하자.

다운회피

넘어질 때 입력하면 넘어지지 않고 굴러서 일어난다. 이 게임은 특별한 다운공격은 없으므로 언제나 사용할 필요는 없다. '승룡권 후 전인파동권' 등의 상대가 다음 공격을 준비하고 있을 때에 사용하면 그 공격을 쉽게 피할 수 있으므로 상대 공격 타이밍을 혼란시키는 것을 목적으로 사용하자.

잡기

이번에는 잡기의 커맨드가 바뀌었다. 가까이에서 커맨드를 입력하면 잡는데, 잡기를 실패했을 때는 실패동작이 나온다. ←, →과 같이 입력해도 되며, 방향에 따라 다른 잡기를 사용한다. 잡기를 풀 때에는 잡히는 순간 커맨드를 입력하면 되는데, 앉아있는 상태(↓ 입력상태)에서도 잡기를 풀 수 있다.

리프어택

리프어택이란 약간 점프해 공격하는 것으로, 앉아서는 방어할 수 없으며 약간 공중에 뜨기 때문에 하단 공격을 회피할 수 있다는 장점이 있다. 하단 공격과 적절히 섞어 쓰자. 전작의 ↓↓ + P에서 커맨드가 바뀌어 중P + 중K로 사용하는데 잡기와는 달리 레버가 중립이 아니면 나가지 않는다.

퍼스널 액션

강P + 강K로 사용하는 퍼스널 액션은 언뜻 보면 '도발'로 생각하게 되는데, 보통의 도발과는 달리 캐릭터마다 특수한 효과가 있다. 커맨드를 입력한 후 버튼을 계속 누르고 있으면 평소보다 오래 퍼스널 액션을 사용하는 캐릭터가 있는데, 이 경우 퍼스널 액션에 의한 효과를 더 크게 얻을 수 있다.



▲보통 때의 데미지 (데미지 레벨 4)



▶더퍼스널 액션 후에는 더 강해진다

공통적으로 모든 캐릭터의 퍼스널 액션은 자신의 슈퍼아츠 게이지를 약간 올리는 효과를 갖고 있으며, 몇몇 캐릭터의 퍼스널 액션은 공격판정을 갖고 있는 것도 있다(물론 위력은 약공격보다도 약하다).

타겟콤보

조금은 생소할지도 모르는 타겟콤보, 체인콤보라고 생각해도 좋다. 즉, 통상기를 캔슬해 다른 통상기를 사용하는 것이지만 캐릭터마다 정해져 있는 패턴만 사용할 수 있다. 타겟콤보 도중에도 필살기로 캔슬할 수 있는데, 이때 캔슬의 여부는 그 통상기를 캔슬할 수 있느냐에 따라 결정된다. 예를 들면 켄의 중펀치 ➡ 강펀치 타겟콤보의 강펀치 모션은 근접 강펀치이다. 근접 강P는 단독으로 사용했을 때 캔슬이 가능하므로 타겟콤보에서도 마찬가지로 캔슬이 가능하다. 윤과 양의 중펀치 ➡ 강펀치 ➡ ← + 강펀치의 마지막은 호박자, 백호쌍장타로 통상기가 아닌 필살기이기 때문에 일반 필살기로는 캔슬할 수 없고 슈퍼아츠로만 캔슬할 수 있는 것이다.

타겟콤보는 캐릭터마다 갖고있는 갯수가 틀리며 Q와 트웰브는 타겟콤보를 갖고있지 않다.

EX필살기

게이지를 사용해 필살기를 강화한다. 보통의 필살기보다 더 빠르기 때문에 연속기로 사용할 수 없던 것도 연속기로 이을 수 있

퍼스널 액션 효과 표

이름	효과	이름	효과
춘리	스턴게이지 약간 회복, 포즈에 따라 공격력, 방어력이 업	숀	공을 던진 경우 다음 공격의 스턴치 업
마코토	공격력 업 누르고 있으면 스턴게이지 회복	네크로	다음 공격의 공격력 업
레미	다음 공격의 스턴치 업	이부키	상대가 맞았을 경우 다음 공격이나 잡기의 공격력 업
Q	스턴게이지 약간 회복, 3단계까지 방어력 업	엘레나	다음 공격의 스턴치 업
트웰브	사라짐	오로	누르고 있으면 빠른 속도로 스턴게이지 회복
알렉스	다음 공격의 공격력 업, 팔을 2회 휘두르면 잡기의 위력 업	유리안	다음 공격의 공격력 업
류	스턴게이지의 회복 속도가 빨라짐	휴고	다음 공격의 공격력 업, 4단계까지 방어력 업
켄	다음 공격의 공격력 업	고우키	다음 공격의 공격력, 스턴치 업
윤, 양	다음 공격이나 잡기의 공격력 업	길	다음 공격의 공격력 업
더들리	장미를 던진 경우 다음 공격의 공격력 업		

다. 모션은 같고 다단히트하는 것들이 대부분이지만 류의 용권선풍각처럼 특성이 약간 변화하는 것도 있다.


◀노란 색으로 빛나는 것이 특징

슈퍼아츠

다른 게임의 초필살기와 같은 것으로, 이 게임에서는 캐릭터를 선택한 후 3가지의 슈퍼아츠 중에서 하나를 선택한다. 선택한 슈퍼아츠만을 사용할 수 있기 때문에 잘 생각해서 선택해야 한다. 슈퍼아츠 게이지는 1~3개까지 모을 수 있고 그 수는 선택한 슈퍼아츠에 따라 다르다. 또한 1레벨당 모아야 하는 게이지의 양도 슈퍼아츠마다 다르므로 알아두자. 강한 것일수록 게이지의 길이가 길다.

슈퍼아츠 캔슬

「스트리트 파이터 EX」의 슈퍼캔슬과 같이 필살기를 캔슬해 슈퍼아츠를 사용하는 것이다. 데미지 보정이 매우 크기 때문에 잘못 사용하면 슈퍼아츠만을 사용했을 때보다 위력이 떨어질 수도 있다. 하지만 슈퍼아츠를 비교적 쉽게 맞출 수 있으므로 약하더라도 사용하자. EX시리즈와는 달리 필살기가 맞지 않아도 캔슬할 수 있으며, 이로 인해 상대의 블로킹을 어렵게 만드는 것도 가능하다.


◀맞지 않아도 캔슬할 수 있다

블로킹

「스트리트 파이터 Ⅲ」의 가장 핵심적인 시스템을 꼽으라면 누구든 바로 이 블로킹을 꼽을 것이다. 블로킹은 글자 그대로 상대의 공격을 완전히 막아내는 것이다. 보통의 방어와 다른 점은 방어 경직시간이 전혀 없다는 것. 상대의 공격을 블로킹하고 딜레이 시간동안 공격한다면 상대는 속수무책으로 당하게 된다. 커맨드가 커맨드이니 만큼 사용하기는 매우 어렵지만 사용했을 때의 이점을 생각해 볼 때 꼭 익혀야 하는 기술.

블로킹은 상대의 공격이 닿기 직전 → 또는 ↓를 입력하는 것으로, 먼저 블로킹의 타이밍은 아케이드 모드의 보너스게임이나 상대의 장풍계 기술에서 익히도록 하자. 그리고 블로킹에 대해 감이 잡힌다면 블로킹 트레이닝으로 조금 더 실전적인 블로킹을 연습하는 것이다. 그 후에는 실전에서 활용하는 것 뿐. 상대의 공격에 대해 무조건 방어하려고 뒤쪽을 입력하는 것보다 맞더라도 과감히 앞을 입력하는 것이 중요하다. 보통 앞을 입력하며 발동이 빠른 통상기나 잡기를 입력하면 블로킹이 되지 않아도 공격하는 것이 가능하므로 이를 잘 활용하자.


▲연속으로 블로킹도 가능


▶공중에서도

가드 블로킹

단순하게 설명하자면 '방어 중에 블로킹을 하는 것'이다. 진공파동권 등의 연속 공격을 방어하고 있을 때에는 방어를 해제하면(다른 방향을 입력하면) 그 후의 공격을 모두 받게 되는데, 이때 블로킹 방향(→ 또는 ↓)을 입력하면 블로킹을 할 수 있는 것이다. 이때의 블로킹은 보통 블로킹과는 달리 몸이 붉게 빛난다.


▲방어하다 가도


▶블로킹

캔슬 하이점프

통상기를 캔슬해 하이점프를 하는 것으로 하이점프 캔슬을 사용해 연속기를 사용하는 데 도움이 된다. 캔슬 하이점프를 사용할 수 있는 통상기는 그리 많지 않은데, 필살기로 캔슬되지 않는 것들이 대부분이므로 하이점프 캔슬과 같이 연속기로 활용하자.

하이점프 캔슬

절대로 캔슬 하이점프와 혼동하지 말자. 이것은 말 그대로 하이점프를 입력했을 때의 경직시간을 캔슬해 필살기를 사용하는 것이다. 2nd에서는 일반 필살기로 하이점프를 캔슬할 수 있었는데 비해, 3rd에서는 슈퍼아츠로만 캔슬할 수 있다(시스템 디렉션에서 바꿀 수 있다). 캔슬 하이점프와 같이 사용하면 평소에는 연속기로 사용할 수 없었던 통상기를 연속기로 이용할 수 있다. 다만 하이점프를 하기 전의 경직시간이 매우 짧으므로 손이 매우 빨라야 한다….

모드 메뉴

아케이드(ARCADE)

어느 격투게임에서나 쉽게 볼 수 있는 모드로 CPU와의 대전으로 진행된다. 기본적으로 10스테이지로 구성되어 있고, 일정한 조건을 만족하면 7스테이지 후에 Q가 난입해 총 11명과 싸울 수 있다.

1스테이지부터 8스테이지까지는 두 명의 대전상대중 한 명을 선택해 싸우고 9스테이지는 정해진 캐릭터와, 마지막인 10스테이지는 길과 싸우게 된다.



고우키와 켄 중에 누가 더 어렵겠는가 ▶

대전 모드(VERSUS)

2인 대전을 하는 모드. 옵션에서 1P, 2P를 CPU가 조작하게 할 수도 있지만 그래도 컨트롤러가 2개 있지 않다면 선택할 수 없다. 한 스테이지가 끝나면 비주얼 메모리에 리플레이 데이터를 저장할 수 있으며, 30블럭이 필요하다.

트레이닝(TRAINING)

보통의 트레이닝과 블로킹 트레이닝의 두 가지가 있다. 블로킹 트레이닝은 말 그대로 블로킹을 연습하기 위한 것으로, 상대는 미리 입력해둔 패턴으로 공격해온다. 보너스게임에서 타이밍을 익혔다면 이곳에서 더욱 확실하게 연습하자.

노멀 트레이닝 메뉴

- **노멀 모드(NORMAL MODE)** - 보통의 트레이닝. 초보자는 이곳에서 연습을.
- **레코딩 모드(RECORDING MODE)** - 자신의 플레이를 다시 볼 수 있는 트레이닝 모드.
- **리플레이(REPLAY)** - 레코딩 모드의 플레이를 다시 본다.
- **더미 세팅(DUMMY SETTING)** - 상대의 행동패턴이나 조작 등을 변경할 수 있다.
  - 행동(ACTION): 서있기(STAND), 앉기(CROUCH), 점프(JUMP), 컴퓨터가 조작(CPU), 2P 컨트롤러로 조작(HUMAN).
  - 방어(GUARD): 맞은 후 바로 방어(AUTO GUARD), 방어하지 않음(NO GUARD), 전부 방어(ALL GUARD), 블로킹(BLOC KING), 랜덤 방어(RANDOM GUARD).
  - 다운 회피(QUICK STANDING): 넘어질 때 다운회피의 ON/OFF 설정.
  - 스턴(STUN): 한 대만 맞으면 스턴되는 것으로 설정.
- **트레이닝 옵션(TRAINING OPTION)** - 슈퍼아츠 게이지의 세팅이나 공격의 기록 등의 표시를 결정.
  - S. A. GAUGE: 슈퍼아츠 게이지의 통상(NORMAL), MAX로 시작(MAX START), 무한(INFINITY) 설정.
  - ATTACK DATA: 데미지, 콤보 수 등을 화면에 표시한다.
  - DAMAGE: 데미지 레벨의 설정.
  - DIFFICULTY: CPU조작시의 난이도 설정.
  - DEFAULT SETTING: 트레이닝 옵션을 초기상태로 되돌린다.
- **버튼 설정(BUTTON CONFIG)** - 옵션의 버튼 설정과 동일하다.
- **캐릭터 교체(CHARACTER CHANGE)** - 다른 캐릭터를 선택해 트레이닝을 계속한다.

블로킹 트레이닝 메뉴

- **더미 레코딩(DUMMY RECORDING)** - 상대를 조작해 공격패턴을 입력한다. 이때 잡기를 사용하면 K.O도 가능하지만 전혀 의미가 없다….
- **블로킹 트레이닝(BLOCKING TRAINING)** - 실질적인 트레이닝으로, 상대는 더미 레코딩에서 입력해둔 패턴으로 움직인다.
- **트레이닝 옵션(TRAINING OPTION)** - 노멀 트레이닝과는 약간 다르다
  - ACTION(PLAYER): 더미 레코딩 중에 플레이어의 행동으로 서있기, 앉기, 점프의 3가지.
  - S. A. GAUGE(DUMMY): 상대의 슈퍼아츠 게이지. 노멀 트레이닝과 같다.
  - AUTO BLOCKING: 블로킹 트레이닝에서 별다른 조작을 하지 않아도 자동적으로 블로킹을 한다.
  - S. A. GAUGE(PLAYER): 블로킹 트레이닝 중에 플레이어의 슈퍼아츠 게이지의 설정.
  - DEFAULT SETTING: 트레이닝 옵션을 초기상태로 되돌린다.
- **버튼 설정(BUTTON CONFIG.)** - 옵션의 버튼 설정과 동일하다.
- **캐릭터 교체(CHARACTER CHANGE)** - 다른 캐릭터를 선택해 트레이닝을 계속한다.

시스템 디렉션(SYSTEM DIRECTION)

게임의 시스템 자체를 변경하는 것으로 이번의 메인이 되는 시스템. 게임 시스템의 세세한 사항을 직접 설정할 수 있는 것이다. 무려 7페이지에 달하는 방대한 양이며, 여기에 5명의 엔딩을 볼 때마다 1페이지씩 추가되어 총 10페이지가 된다.

- **SYSTEM** - 보통의 시스템으로 플레이할 것인가(NORMAL), 자신이 설정한 대로 플레이할 것인가(ORIGINAL)를 선택한다. 기껏 조정해도 NORMAL로 플레이하면 무용지물.
- **DIRECTION** - 실질적으로 시스템을 변경하는 메뉴. 세부적인 사항은 다음과 같다.
  - 지상 블로킹(地上ブロッキング): 지상 블로킹의 ON/OFF 설정.
  - 대공 블로킹(対空ブロッキング): 공중 공격에의 블로킹 ON/OFF 설정. 지상에서 사용해 공중에서 공격하는 것도 블로킹할 수 없다.
  - 공중 블로킹(空中ブロッキング): 공중에서 블로킹을 할 수 있는가를 설정.
  - 블로킹 입력 시간(ブロッキング受付時間): → 또는 ↓ 입력이 블로킹으로 인정되는 시간을 설정한다.
  - 가드 블로킹(ガードブロッキング): 가드 블로킹의 ON/OFF 설정.
  - 가드 블로킹 입력 시간(ガードブロッキング受付時間): 가드 블로킹이 인정되는 시간을 설정한다.
  - 방어(ガード): 방어의 유무를 설정. 블로킹과는 관계없다.
  - 강제 방어(強制ガード): 상대의 연속 공격을 한 번만 방어하면 끝까지 방어한다. 반격이 유리해진다.
  - 방어 식별거리(ガード識別距離): 상대의 공격에 대해 방어태세에 들어가는 거리를 설정한다.
  - 방어데미지(削りダメージ): 필살기나 슈퍼아츠를 방어했을 때의 데미지의 유무 설정. 블로킹의 가치가 약간 떨어진다.
  - 전방 대시(前方ダッシュ): 전방 대시의 유무 설정. 류, 이부키 등이 비교적 크게 약화된다.
  - 후방 대시(後方ダッシュ): 후방 대시의 유무 설정.
  - 점프(ジャンプ): 점프의 유무 설정. OFF상태에서도 하이점프는 사용할 수 있다.
  - 하이점프(ハイジャンプ): 하이점프의 유무 설정.
  - 다운 회피(クイックスタンディング): 다운 회피의 유무 설정.
  - 잡기(投げ): 잡기의 유무 설정. 자신의 잡기 의존도를 체크해보자.
  - 잡기 회피(グラップディフェンス): 잡기 회피의 유무 설정.
  - 잡기 회피의 제한(グラップディフェンスの制限): ON으로 설정하면 ← 또는 → + 약P + 약K로만 잡기 회피를 할 수 있다(레버 중립도 가능).
  - 리프어택(リープアタック): 리프어택의 유무 설정.
  - 리프어택의 커맨드(リープアタックのコマンド): 리프어택의 커맨드를 중P + 중K(3rd), ↓↓ + P(2nd) 중 선택. 2nd 방식은 하단 블로킹을 할 수도 있다는 장점이 있는 반면, 빨리 사용할 수 없다는 단점이 있다.
  - 퍼스널 액션(パーソナルアクション): 퍼스널 액션의 유무 설정.
  - KO 후 퍼스널 액션(KO後パーソナルアクション): KO 후 움직일 수 있는 시간동안 퍼스널 액션을 사용할 수 있는가를 설정한다. '도발 금지' 인가….
  - 슈퍼아츠(スーパーアーツ): 슈퍼아츠의 유무 설

정. 옛날로 돌아가기….

· 필살기(必殺技): 필살기의 유무 설정.

· EX필살기(EX必殺技): EX필살기의 유무 설정. EX필살기가 없는 고우키가 상대적으로 강해진다.

· EX필살기의 게이지 소모량(EX必殺技のゲージ消費量): EX필살기를 사용할 때의 슈퍼아츠 게이지 소모량을 설정한다.

· 타겟콤보(ターゲットコンボ): 타겟콤보의 유무를 설정. 역시 타겟콤보가 없는 Q나 트웰브가 강해지며, 타겟콤보가 중요한 더들리나 윤, 이부키 등이 약화된다.

· 캔슬 필살기(キャンセル必殺技): 통상기를 캔슬해 필살기나 슈퍼아츠를 사용할 수 있는가를 설정한다.

· 슈퍼아츠 캔슬(SAキャンセル): 슈퍼아츠 캔슬의 유무를 설정한다.

· 캔슬 하이점프(キャンセルハイジャンプ): 캔슬 하이점프의 유무를 설정한다.

· 하이점프 캔슬(ハイジャンプキャンセルの仕様): 필살기로도 하이점프 캔슬을 할 수 있게 된다(2nd).

· 공중 방어(空中ガード): 공중에서도 방어할 수 있는가를 설정.

· 맞은 후의 점프상태(吹き飛び後ジャンプ状態へ): 공중에서 맞아서 날아가는 도중 점프상태와 마찬가지로 공격 등이 가능한가를 설정한다.

· 모든 기술에 방어데미지(すべての技に削りダメージ): 통상기로도 방어데미지를 입히는 것이 가능하게 설정.

· 슈퍼아츠 게이지 MAX로 시작(SAゲージMAXスタート): 슈퍼아츠 게이지가 최고상태로 시작하는 것의 설정. ZERO 3인가….

· 슈퍼아츠 라운드 리셋(SAラウンドリセット): 라운드 종료 시 슈퍼아츠 게이지가 전부 없어지는가의 설정.

· 지상 체인콤보(地上チェーンコンボ): 지상의 통상기를 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K 순서로 체인콤보를 사용할 수 있게 되는 것의 설정. 뱀파이어화….

· 공중 체인콤보(空中チェーンコンボ): 공중의 통상기로 체인콤보가 가능하게 된다.

· 모든 통상기 캔슬 가능(全通常技がキャンセル可能): 몇몇 통상기를 제외한 대부분의 통상기를 필살기나 슈퍼아츠로 캔슬할 수 있다.

· 필살기➡필살기(必殺技➡必殺技or SA): 필살기를 캔슬해 필살기나 슈퍼아츠를 사용한다. 슈퍼아츠 캔슬이 불가능한 것도 캔슬할 수 있게 된다.

· 모든 슈퍼아츠 사용 가능(全スーパーアーツ使用可能): 3개의 슈퍼아츠를 모두 사용할 수 있게 된다. 겹치는 커맨드들은 ↓↙←↓↙← 등으로 사용할 수 있다.

· 슈퍼아츠 캔슬 슈퍼아츠(SAキャンセルSA): 슈퍼아츠를 캔슬해 슈퍼아츠를 사용하는 것의 설정.

· 공중콤보 제한시간(空中コンボ制限値): 공중콤보가 가능한 시간의 길이를 설정한다.

■ SAVE - 시스템 디렉션의 변경사항은 따로 저장한다. 디렉션 메뉴는 매우 복잡하기 때문에 저장해두는 것이 좋다. 여러 개를 저장할 수 있으며 각각 2블럭이 필요하다.

■ LOAD - 이전에 저장해 두었던 디렉션 데이터를 불러내 사용한다.

리플레이(REPLAY)

대전 모드에서 저장된 데이터나 캡콤 홈페이지에서 다운받은 리플레이 데이터를 감상할 수 있다. 멋진 플레이는 두고두고 간직하며 보자.

옵션(OPTION)

■ 게임 옵션(GAME OPTION)

· DIFFICULTY: 아케이드 모드의 난이도를 설정한다. 총 8단계.

· TIME LIMIT: 아케이드 모드와 대전 모드의 시간제한을 설정. 30초, 60초, 99초, 무한의 4가지이다.

· ROUNDS(1P): 아케이드 모드의 라운드 수를 설정한다.

· ROUNDS(VS): 대전 모드의 라운드 수를 설정한다.

· DAMAGE LEVEL: 높이면 같은 공격이라도 위력이 강해지고, 낮추면 반대로 위력이 약해진다.

· HANDICAP(VS): 대전 모드에서 캐릭터 선택 후의 핸디캡설정을 ON/OFF.

· PLAYER 1(VS): 대전 모드에서 1P의 조작을 CPU로 할 것인지 선택.

· PLAYER 2(VS): 마찬가지로 2P의 조작을 CPU에게 맡길 수 있다.

· DEFAULT SETTING: 게임 옵션을 초기상태로 되돌린다.

■ 버튼 설정(BUTTON CONFIG.) - 버튼의 설정과 진동의 유무를 설정한다.

■ 화면 조정(SCREEN ADJUST) - 화면의 위치와 크기를 조정한다.

■ 사운드(SOUND) - 스테레오/모노의 설정, BGM과 효과음의 크기를 설정하며, BGM TEST에서 원하는 음악을 들을 수 있다.

■ 메모리 카드(MEMORY CARD) - 옵션의 세이브와 로드를 하며, 오토 세이브의 ON/OFF를 설정한다.

■ 엑스트라 옵션(EXTRA OPTION) - 전 캐릭터의 엔딩을 본 후에 선택할 수 있는 추가 옵션. 총 4페이지이며, L/R 트리거(스틱은 X, Y)로 다음 페이지로 넘어갈 수 있다.

· LIFE GAUGE TYPE: 체력의 설정으로, 통상(NORMAL), 약간씩 회복(INCREASE), 약간씩 줄어듦(DECREASE), 잠시 후 전부 회복(RECOVER), 바로 전부 회복(HI RECOVER), 무적(NO DAMAGE)를 설정한다. 대전 모드의 트레이닝 모드화가 이루어지는 것이다.

· PHYSICAL STRENGTH: 1P와 2P의 실질적인 체력을 설정한다. 높을수록 방어력이 높다.

· GUARD TYPE: 보통의 방어 시스템(NORMAL), 자동으로 방어(AUTO GUARD), 방어 대신 블로킹(SEMI-BLOCKING), 자동 블로킹(AUTO BLOCKING)중 하나를 선택한다.

· S.A. GAUGE INFINITY: 슈퍼아츠 게이지의 자동회복 ON/OFF 설정.

· S.A. GAUGE STOCKS: 슈퍼아츠 게이지의 최대 스톡 수를 설정. 최하 1에서 최고 9까지 가능하다(0이나 10은 되지 않는다).

· S.A. GAUGE LENGTH: 슈퍼아츠 게이지의 길이를 설정하는 것으로, 역시 어느 정도의 제한이 있다.

· S.A. GAUGE INCREASE: 슈퍼아츠 게이지의 증가량을 설정한다.

· STUN GAUGE LENGTH: 스턴 게이지의 길이를 설정한다.

· STUN GAUGE INCREASE: 스턴 게이지의 증가량을 설정한다.

· STUN GAUGE RECOVERY: 스턴 게이지의 회복량을 설정한다.

· SCREEN DISPLAY: 체력 게이지, 스턴 게이지, 슈퍼아츠 게이지, 남은 시간을 표시하는 것의 ON/OFF 선택으로, OFF로 설정할 경우 배경과 캐릭터만 나오는 깨끗한(?) 화면을 감상할 수 있다.

· LIFE GAUGE DISPLAY: 체력 게이지의 표시를 설정.

· TIMER DISPLAY: 남은 시간의 표시 설정.

· STUN GAUGE DISPLAY: 스턴 게이지의 표시 설정.

· S.A. GAUGE DISPLAY: 슈퍼아츠 게이지의 표시 설정.

· HEARTBEAT VIBRATION: 남은 체력에 따라 진동을 하는지의 여부를 설정하는 것으로, 버튼 설정에서 진동을 꺼놓았다면 ON을 선택해도 작동하지 않는다.

· DEFAULT SETTING: 엑스트라 옵션을 초기상태로 되돌린다.

네트워크(NETWORK)

캡콤 홈페이지에 접속해 리플레이 데이터를 다운받거나 랭킹 확인 등을 하며, 통신 대전을 즐길 수 있다. 인증을 받은 드림캐스트에서만 가능하다.

그 밖의 요소들

그레이드 저지란?

플레이어의 대전 성적을 체크하는 시스템이다. OFFENCE, DEFENSE, TECH, EX POINT의 4가지를 체크해 종합적인 랭크를 표시한다. MSF, XS, SS, S, A, B, C, D, E, F의 랭크가 있고, 각각 +가 2개까지 붙는다.



▲과연 당신은 어느 정도의 실력을 갖고 있는가

JUDGEMENT

파이널 라운드에서 DOUBLE K.O가 되었을 때(평소에는 양쪽 모두 1승)나 TIME OVER가 되었는데 양쪽의 체력이 같을 때 JUDGEMENT로 승자를 가리게 된다. 그레이드 저지의 랭크가 높은 쪽이 승리하게 되는데, 그다지 많이 보게되는 것은 아니므로 신경 쓸 필요는 없다. JUDGEMENT에는 랜덤으로 에피(네크로와 같이 있는 소녀)가 등장하니 관심 있는 사람은(있을까?) 체크해두자.


▲그레이드 저지 랭크도 같다면 1P가 승리

숨겨진 칼라

캐릭터를 선택할 때 버튼에 따라 6가지의 색이 설정되어 있다. 그리고 약P + 중K + 강P의 한 가지가 더 있어, 총 7가지의 칼라가 존재한다. 여기에 각각의 캐릭터들로 아케이드 모드를 클리어하면 7가지에 스타트 버튼을 누른 채로 선택하는 것들이 추가되어 총 14가지의 칼라를 선택할 수 있는 것이다. 아케이드 모드를 클리어할 때에는 시스템 디렉션이 NORMAL인 상태로 플레이해야 한다. 게임 옵션은 관계없으니 귀찮다면 라운드1, 난이도1, 데미지4로….

보너스 스테이지

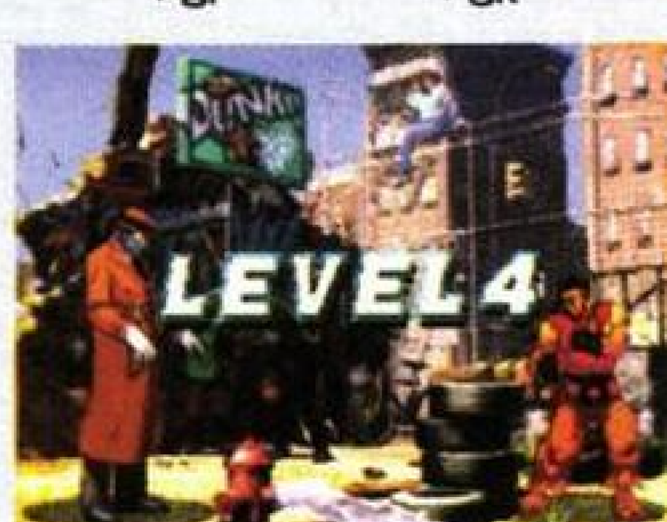
아케이드 모드의 3스테이지를 클리어하면 'CRUSH THE CAR!' 즉 차 부수기의 보너스게임을 할 수 있다. 여기에서 특별한 방법으로 차를 부수면 EXCELLENT를 받을 수 있으며 방법은 다음과 같다(순서는 관계없다)

1. 차의 왼쪽에서 본네트가 찌그러질 때까지 공격한다.
2. 차의 위에서 앞유리를 부순다.
3. 차의 오른쪽에서 앞문과 뒷문이 떨어져나갈 때까지 공격한다.

또한 6스테이지를 클리어하면 블로킹 보너스게임을 즐길 수 있다. 이곳을 퍼펙트로 통과한다고 해서 블로킹을 잘 하는 것은 아니지만, 적어도 어느 타이밍에 블로킹을 해야하는가는 잘 아는 것이라고 할 수 있다.

이 보너스게임은 노멀과 하드로 나뉘며 각각 5단계의 레벨로 총 10가지의 패턴이 있는데, 레버와 버튼 조작으로 레벨을 선택할 수 있다. 방법은 보너스게임에 들어가기 전에 커맨드를 입력하고 있는 것. 선택 방법은 다음과 같다.

레벨	노멀	하드
1	↓ + 약P	↑ + 약P
2	↓ + 중P	↑ + 중P
3	↓ + 강P	↑ + 강P
4	↓ + 약K + 중K + 강K	↑ + 약P + 중P + 강P
5	↓ + 약P + 중K + 강P	↑ + 약K + 중P + 강K



▲외워서 하지 말자

Q의 난입

아케이드 모드에서는 보통의 방법으로는 절대로 Q가 나오지 않는다. Q와 싸우려면 특정한 조건을 만족해야 등장하는데, 조건을 만족하면 7스테이지나 8스테이지 클리어 후 등장한다. Q와 싸우면 아케이드 모드를 총 11스테이지로 즐길 수 있으므로 스코어 어택을 하는 사람이라면 체크해두자. 조건은 8스테이지 중에 채워도 된다.


▲난데없이 등장

1. 한 라운드도 패배하지 말 것(컨티뉴도 안 됨).
2. 그레이드 랭크가 모든 스테이지 'D' 이상
3. SP포인트를 2개 이상 얻는다(전 스테이지보다 좋은 랭크를 얻는 것).
4. 슈퍼아츠 피니쉬를 5회 이상 한다(1라운드면 3회, 5라운드면 7회, 7라운드면 9회). 이때 슈퍼아츠를 방어해서 승리하면 안 된다.

길 선택

시스템 디렉션의 추가 이후 등장하는 길. 선택하기 위해서는 모든 캐릭터로 아케이드 모드를 클리어하는 것이다. 시스템 디렉션을 노멀로 설정하고 모든 캐릭터로 클리어하면 윤의 위, 양의 아래에 길이 추가된다(보이지는 않는다). 역시 난이도, 라운드 수, 데미지는 관계없으므로 귀찮다면 난이도1, 라운드1, 데미지4로 빨리빨리 넘어가자.

길로 아케이드 모드를 클리어하면 엑스트라 옵션이 추가된다. 또한 길을 선택하기 위해 아케이드 모드를 클리어하다보면 시스템 디렉션이 10페이지로 늘어나는데, 이것은 5명의 엔딩을 볼 때마다 1페이지씩 추가되는 것이므로 자연스럽게 얻는 것이다.



▲사기꾼(?)의 선택이다

캐릭터 공략

춘리



특수기	
응조각	공중에서 ↓ + 중K
수돌타	전방 점프중 ↓ + 강P
쌍련장	← + 중P
학수락각	근접 중K 누르고 있음
첨장축	→ + 중K
발경	← + 강P
전신취각	↘ + 강K
익선각	→ + 강K
삼각점프	화면 구석에서 점프중 →

필살기		
이름	커맨드	비고
백열각	K 연타	EX
기공권	←↙↓↘→ + P	EX
스피닝 버드 킥	↓ (Hold) ↑ + K	EX
패산축	→↘↓↙← + K	EX

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	기공장	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅱ	봉익선	↓↘→↓↘→ + K	2
Ⅲ	천성난화	↓↘→↓↘→ + K	3

타겟콤보

점프 강P ➡ 점프 강P

드디어 등장한 춘리. 하지만 쉬운 연속기도 없고 특수기가 많아 대충대충 해서는 이기기가 힘들다. 대시가 빠르고 비교적 리치가 긴 공격이 많으므로 이것을 최대한 활용해야 한다. 견제기로는 중킥과 강펀치, 앉아 중펀치를 주로 사용하자. 중킥은 주로 대공, 앉아 중펀치는 하단이다. 점프공격으로는 발동이 빠른 중펀치와 중킥을 주로 사용하고, 지상을 공격할 때는 강펀치가 좋다.

필살기

정말 좌절스러운 필살기들…. 기공권은 끝까지 나가지도 않으면서 매우 느리고, 백열각은 너무 짧고…. 그래도 스피닝 버드 킥은 연속기로 사용할 수 있으며 EX로 사용하면 데미지가 더 크다(당연한가). 스피닝 버드 킥은 슈퍼아츠로 캔슬이 불가능하므로 슈퍼아츠 캔슬을 사용하려면 기공권을 사용해야 한다. 패산축은 하단공격을 회피하며 중단판정을 갖고 있으므로 자주 이용하자.

연속기

- 앉아 강P ➡ 스피닝 버드 킥(중)
- 앉아 중K ➡ 스피닝 버드 킥(약)
- 앉아 강P(또는 발경) ➡ 기공권(강)
- 익선각 ➡ 기공장
- 앉아 강P(발경, 앉아 중킥 등) ➡ 슈퍼아츠



▲이런 공격도



◀위력은 가장 센데… 나가다가 반격이라니





슈퍼아츠

가장 위력이 센 것은 봉익선. 게이지도 2이므로 EX필살기를 사용하기에 좋다. 하지만 나가는 도중 반격 당할 수도 있으므로 기공장이 더 좋을지도…. 둘 다 연속기로 사용하기에는 큰 문제가 없다. 천성난화는 밀착하지 않으면 맞지 않아 연속기로 사용하기는 힘든데, 대신 대공기로 사용하기에 좋고 3번이나 사용할 수 있다는 장점이 있다.

엔딩

(9스테이지 유리안과의 싸움 전)

춘리: *당신들이 무엇을 꾸미고 있는지는 모르겠지만 어린아이까지 말려드는 것은 용서할 수 없어요! 그 애는 어디에?*

유리안: *그런 쓸데없는 일로 나를 알현하겠다니… 예의를 모르는 건가! 아이는 돌려주도록 하지…. 하지만 나의 놀이 상대가 돼 주어야겠어. 「그 조직」을 괴멸로 몰아넣은 전설의 다리…. 어느 정도의 실력인지 시험해보도록 하지.*

(길을 이긴 후…)

아이: *언니~*

춘리: *이제 괜찮아….*

…그 사건으로부터 벌써 반년, 구해낸 여자아이를 안았을 때 나에게 있어서 '싸움'이라는 것이 무엇인지 알 것 같은 느낌이 들었다….

…아버지가 지키려고 했던 고향.

아이들: *앗! 핫!*

…세계에서 지금까지 만났던 상냥한 사람들.

아이들: *핫! 타아앗!*

진정한 강함, 진정한 상냥함, 진정한 아름다움을 이 아이들에게 가르쳐 주는 것, 그것이 이제부터의 나의 삶. 이 권법을 내일의 추억을 위해, 미래를 위해!

모두들: *이~야앗!!!*





마코토



특수기	
순간 접근해 정권 삼연찌르기 '산섹'	→+강P 중에 강P

필살기		
이름	커맨드	비고
돌진 정권찌르기 '질풍'	↓↘→+P	EX 모으기 가능
직상 정권찌르기 '취상'	→↓↘+P	EX
수도 내려치기 '산바람'	↓↙←+P	EX
목매달기 '당초'	→↘↓↙←+K	잡기기술
섬광 발꿈치찍기 '검'	공중에서 ↓↙←+K	EX

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
I	정중선 오단찌르기	↓↘→↓↘→+P	1
II	난폭한 토좌파쇄	↓↘→↓↘→+K	2
III	단전연기 ·공격형	↓↘→↓↘→+P	1

타겟콤보
약K ➡ 중K
→+중K ➡ 강K

신캐릭터인 공수도 소녀 마코토. 앞을 입력한 채로 통상기를 사용하면 중립일 때와는 다른 공격을 한다(특수기로 분류하기에는 너무 많다). 이중에서 강킥과 중킥은 상대에게 빠르게 접근할 수 있다. 마코토는 대시가 빠르지만 쓸데없이 너무 길고 오래 걸리므로 이들을 이용해 접근하는 것이 좋다. 견제로 사용하기 좋은 것은 중킥과 앉아 중펀치로, 중킥은 대공기로도 이용할 수 있다. 마코토는 걷는 속도가 느리므로 통상기의 이동 판정으로 리치가 긴 것을 최대한 활용해야 한다.

필살기

질풍은 빠른 속도로 이동하며 공격한다. 모을 수도 있지만 가드 불능이 되는 것은 아니고 파워가 약간 세지면서 상대가 다운되는 것뿐이다. 모으고 있는 동안 킥버튼을 누르면 취소할 수 있으니 페인트 공격으로 이용하자. 취상은 절대로 지상에서 맞지 않으며, 공중에서 히트하면 후속타를 넣을 수 있다. 각도가 각도인 만큼 많이 사용되지는 않는다. 산바람은 중단판정이므로 상대가 앉아있을 때 사용하자. EX라면 연속기로도 쓸 수 있어 실용성이 높다. 당초는 자체의 위력은 거의 없지만 후속타를 넣을 수 있으며, 이것에서 파생되는 연속기는 매우 강하다.

슈퍼아츠

오단찌르기는 발동이 매우 빨라 캔슬하지 않아도 연속기로 사용할 수 있다. 기상공격으로도 쓰이며 파워도 강력. 하지만 상대가 방어하면 반격 당하게 된다. 토좌파쇄는 발동은 느리지만 연속기로 사용할 수는 있는 속도이고, 마지막의 취설을 캔슬해 하이점프를 할 수 있어서 히트 후의 연속기에 의해 오단찌르기보다 위력이 강해진다. 단전연기는 일정시간동안 공격력이 1.75배가되는데 방어가 불가능하므로 블로킹을 마스터하지 않았다면 사용이 힘들다.

연속기

- 강P ➡ 질풍 ➡ 오단찌르기
- 검(약, 공중히트) ➡ 질풍×2
- 당초 ➡ 강P ➡ 질풍(강) ➡ 앉아 약K ➡ 질풍(약)
- 강P ➡ 토좌파쇄 ➡ 캔슬 하이점프 ➡ 검(약) ➡ 질풍(강)×2
- 당초 ➡ 강P ➡ 토좌파쇄 ➡ 대시 ➡ 취설(강) ➡ 캔슬 하이점프 ➡ 검(강)



◀기술명 외치지 말고 따라가서 더 때리지…



▼달아오른다(?)



◀뒤돌기?



▶기와장 격파! 는 아니군

엔딩

(9스테이지 류와 싸우기 전)

마코토: *소문은 들었다. 당신이 류이군? 그 머리띠와 단벌의 도복! 틀림없어! 나와 한판 승부다~엇!*

류: *공수인가… 그것도 상당한 고수인 것 같아. 재미있군! 너의 모든 힘, 상대해 주지!*

(길을 이긴 후)

마코토: *이겼어… 해냈어! 이제 내 기술을 상대할 수 있는 녀석은 없어. 이걸로 용담관의 이름도 전국에 알려질 거야!*

용담관의 최연소 사범의 소문은 순식간에 전국에 퍼져 실력있는 무도가들이 모여들었다.

마코토: *체스토~~~옷!! 도사아~~~앗!! (기합소리)*

직원(?): *예~ 마지막은 이쪽입니다~ 밀지 말고 순서대로~! 오늘의 상대는 30명까지입니다~ 예약했던 분들은 다른 줄에 서 주시기 바랍니다~*

할아버지: *마사루야… 대성황이로구나.*

마사루: *마코토가 돌아온 뒤로부터 갑자기 입문 희망자가 크게 늘었어요. 정말로 그 애 덕분이에요. 오빠로서 자랑스럽게 생각합니다. 저는 장남이라고 해도 무술의 재능은 전혀 없으니까. 역시 우리의 간판은 마코토에게 맡기도록 하죠. 할아버지, 저는 내일부터 출장이니까 뒤를 부탁해요.*







마코토: *세이야아아~~앗!! 아직이야!! 이제부터다!!*

Q



특수기

팔에 의한 위쪽공격 (가)	← + 중P
양팔에 의한 전진 가격 (가)	← + 강P
넘어지며 머리 가격 (가)	← + 강K
넘어지며 다리 가격 (가)	↓ + 강K(↙, ↘로 입력하면 거리 변화)

필살기

이름	커맨드	비고
돌진 머리 타격 (가)	← (Hold) → + P	EX
돌진 정수리 타격 (가)	← (Hold) → + P(모음)	
돌진 하체 타격 (가)	← (Hold) → + K	EX
고속도 연속 타격 (가)	↓↙← + P	EX
포획 그리고 통한의 타격 (가)	→↘↓↙← + K	잡기

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	돌진, 그리고 죽음에 이르는 연속 타격 (가)	↓↘→ ↓↘→ + P	2
Ⅱ	복부와 후두부 통타 (가)	↓↘→ ↓↘→ + P	1
Ⅲ	폭발을 동반한 타격과 포획 (가)	↓↘→ ↓↘→ + P 후 ↓↘→ + P or K	1

의문의 존재 Q. 기술명들도 전부 의문의 이름들뿐이다. Q는 좀비처럼 생긴 것에서 짐작하겠지만 파워가 강하고 움직임이 느리다. 방어력은 처음에는 보통 수준이지만 퍼스널 액션을 사용할수록 강해지므로(3번까지) 일단 퍼스널 액션을 사용하고 시작하자. 비교적 퍼스널 액션이 짧으므로 상대를 넘어트리고 사용하면 좋다. 견제는 중펀치, 중킥, 앉아 중펀치로 하면 좋다. Q는 파워가 세고 움직임이 느리므로 견제보다는 접근해서 포획 등을 노리는 것이 좋다.

필살기

메인이 되는 것은 '돌진' 시리즈. 머리 공격은 보통의 돌진 공격으로 연속기에 사용할 수 있고, 정수리 공격은 중단, 하체 공격은 하단이다. 세 개를 적절히 섞어 사용하자. 머리 공격을 EX로 히트했을 경우 후속타를 넣을 수 있다. 연속타격은 돌진공격을 사용할 수 없을 때 연속기로 사용하거나 접근전에서 가드데미지를 노릴 때에 사용하자. 하지만 그런 경우에는 그냥 포획으로 잡아버리는 것이 이익. 포획은 후속타를 맞출 수 있어 기본잡기보다 훨씬 강하다.

슈퍼아츠

돌진 공격은 필살기에 있는 돌진시리즈(?)의 강화판이다. 총 5히트이며 4히트째는 하단. 연속기로 사용하기에 좋고 게이지가 2개인 것이 장점. 통타는 바로 앞만 공격하며 위력이 매우 강하다. 히트하면 후속타를 넣을 수 있고 막히면 반격 받는다는 것 등의 모든 것이 류의 진·승룡권과 같다. 타격과 포획은 일정 시간동안 커맨드 + 펀치나 킥 중의 하나로 잡는 것이 가능하며 맞추면 기회는 끝난다(오로의 귀신력과 반대). 펀치는 방어할 수 있고 위력이 조금 약한 대신 범위가 넓고 위쪽을 공격하므로 대공기로 사용할 수 있다. 킥은 전형적인 잡기로, 실패동작이 있으며 Q가 느리기 때문에 잡기가 쉽지 않다는 단점이 있다. 하지만 방어할 수 없으므로 거리가 가깝다면 노려봐도 좋다.

연속기

- 점프 강P ➡ 중K ➡ '돌진 머리 타격'(중) or 연속타격(중, EX) ➡ (돌진일 경우) '돌진 연속 타격'
- (휴고 제외) 포획(강) ➡ '돌진 정수리 타격'(캐릭터에 따라 약, 중) ➡ '돌진 머리 타격'(약)
- 중K ➡ '복부에 통타' ➡ '돌진 머리 타격'(강)
- 포획(강) ➡ '돌진 머리 타격'(중) ➡ '복부에 통타'



▲폭발이란 이런 것이다



◀×이 몬 O로



▲파워라면 이것!

- 중K ➡ '돌진 머리 타격'(EX) ➡ 강P
- (구석 한정) ➡ 포획(강) ➡ '돌진 머리 타격'(약) ➡ '타격과 포획' 발동 ➡ '타격과 포획'(↓↘→ + P)

엔딩

(길을 이긴 후)

줄리앙: …이상이 최근 10일간 전 세계에서 일어났던 13건의 엽기사건 파일입니다. 이것들의 현장 사진을 보고 모두들 뭔가 짐작되는 것이 없나요?

데이빗: 뭐야 줄리앙, 별로 이상할 것도 없잖아. 설마 '트렌치 코트의 수상한 남자가 찍혀있어요' 따위라면 그만해 줘.

줄리앙: 데이빗… 당신에게는 초능력이라도 있는 것 같군요. 여기를 보면… 모든 사진에 트렌치 코트의 남자가 찍혀 있어요.

데이빗: 이봐? 농담이겠지? 사건은 세계 범위로 일어난 것이라고! 동일인물일리가 없어!

줄리앙: 어지간히도 복장의 취미가 같으면 그렇겠죠. 어쨌거나… 사건은 '의문의 남자'라고 하는 키워드를 달고 다니는 거예요.

데이빗: 그래서 그 남자의 신원은 파악된 건가?

줄리앙: 아깝게도…. 그러나 현상해석에 의해 남자의 얼굴을 합성하는 일은 가능했어요. 정확하는 '얼굴'은 아니지만…. 보세요.

데이빗: 뭐야 이건!? 가면… 철가면인가?

국장(?): 좋아. 이 데이터를 각 지부로 보내라! 시크릿 레벨 4다. 자네들은 바로 팀을 편성해 이 남자의 조사를 맡도록… 해산!







레미



특수기

지나칠 정도로 무구한 에기유 →+중K

필살기

이름	커맨드	비고
베르튜의 잔광 · 옷토	← (Hold) →+P	EX
베르튜의 잔광 · 바스	← (Hold) →+K	EX
마 · 셰리의 비애	↓ (Hold) ↑+K	EX
차가운 푸른빛의 루그레	↓↙←+K	EX

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	분노의 슈페르노바	↓↘→↓↘→+P	2
Ⅱ	비에르쥬에게 안식을	↓↘→↓↘→+K	2
Ⅲ	상심의 노크튜르누	↓↘→↓↘→+K	1

타겟콤보

근거리 중K ➡ 강K

겉모습에서 느낄 수 있듯 레미는 폭이 좁은(?) 캐릭터이다. 실제로 그것은 별 도움이 되지 않지만…. 어쨌거나 통상기, 필살기를 보면 레미는 Ⅱ의 가일과 매우 흡사한 캐릭터. 하지만 통상기의 리치가 '생각보다' 짧아 가일의 앉아 중킥 등으로 견제하는 것처럼은 할 수 없다. 견제는 중펀치, 앉아 중킥, 앉아 중펀치 등이 효과적. 앉아 강킥은 가일과 마찬가지로 2번 공격하지만 그다지 쓸모있는 것은 아니다.

필살기

역시 가일을 쓰던 사람을 위해 만들어진 캐릭터. 베르튜의 잔광은 소닉붐과 같은 장풍계로, 킥으로 사용하면 하단판정이 있다. 펀치로 사용하면 판정이 높아 공중에서 맞는 경우가 많으며 EX로 사용한다면 상, 하 모두를 공격하므로 견제로 사용하기에 좋다. 마 · 셰리의 비애는 '서머솔트 킥'. 베르튜의 잔광에 비해 공격력이 높아 연속기로 자주 사용되며, EX로 사용하면 무적시간이 있어 기상공격으로도 사용할 수 있다. 루그레는 공중에 약간 떠서 공격하므로 하단회피 판정이 있다. 하지만 보기와는 달리 중단공격 판정은 없어 아쉬운 필살기. 거리를 잘 맞추어 견제로 사용하자.

슈퍼아츠

「VS시리즈」를 해봤다면 낯익은 슈퍼아츠인 슈페르노바. 파워는 약간 떨어지지만 반격받지 않는 것이 장점. 또한 블로킹을 전부 →로만 해야하는데 베르튜의 잔광을 킥으로 사용하면 ↓로 블로킹을 해야하기 때문에 캔슬로 사용하면 블로킹이 거의 불가능한 것이 특징이다. 따라서 가드데미지를 노리고 사용하기에 좋다. '비에르쥬에게 안식을'은 자체의 파워가 강하고 기상공격으로 사용할 수 있지만 상대가 공중에서 맞으면 제 위력을 발휘할 수 없고 막히면 반격 당한다는 것이 문제점. 하지만 연속기로는 이쪽이 더 좋다. '상심의 노크튜르누'는 반격기로 상대의 공격을 예측하고 쓰지 않으면 거의 맞지 않는다(알면서 맞아줄 사람이 있을까). 레미는 EX필살기의 성능이 뛰어나므로 별로 사용하지 않게 되는 슈퍼아츠.

연속기

· 앉아 중P ➡ 마 · 셰리의 비극 or 슈퍼아츠
· 앉아 강P ➡ 마 · 셰리의 비극
· 앉아 강P ➡ 앉아 중P ➡ 안식



▲소닉붐?



◀서머솔트?

▼과연 누가 공격할까





▲VS시리즈와 비슷한데…

엔딩

(9스테이지 알렉스와의 싸움 전)

레미: *대답해라…. 너희들은 어째서 싸우지?*

알렉스: *…이유 따위는 모른다. 정신이 들면 싸우고 있는 것이다.*

레미…그런 행동이 사람을 상처받게 하는 거야! 사랑을 빼앗고! 증오를 낳는다! 나는 용서할 수 없어! 모든 '격투가'들…. 가족을 버리고 사라진 나의 아버지와 같은 인종을!

알렉스: *용서할 수 없다면 어떻게 할거지? 인생상담이라면 다른 곳에서 받도록 해! 주먹의 아픔이라면 지금부터 확실히 가르쳐 주지!*

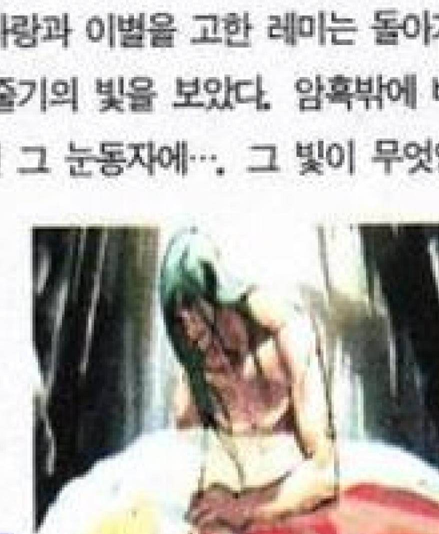
(길을 이긴 후)

레미: *몇 번을 와봐도 이 비스케의 바다는 차갑다. 나의 닫혀진 마음처럼….*

레미: *조수의 흐름이 점점 강해지고 있다. 이곳에 오는 것도 이것이 마지막이 되겠지….*

레미: *어둠 속에서 계속 발버둥치고 있던 밝지 못한 어둠을 다른 어둠에 보내는 것은… 결국 나는… 우리들을 남기고 사라졌던 아버지에게… '격투가'라는 이름으로 어둠을 떠맡게 된 것뿐이었던 것일까. …아직 그놈을 용서한 것은 아니지만… 이대로는 아무 것도 변하지 않아. 그래서 잊기로 했어. 그것이 우리들의 행복으로 연결된다고 믿고. 안녕… 누나!*

일그러진 사랑과 이별을 고한 레미는 돌아가는 길에서 한줄기의 빛을 보았다. 암흑밖에 비춰지지 않았던 그 눈동자에…. 그 빛이 무엇인가를 알기 위해 청년은 아직도 나아가고 있다.





트웰브



특수기	
공중대시	점프중 →→ or ←←
B.M.K	←→+중K

필살기		
이름	커맨드	비고
N.D.L	↓↘→+P	EX
A.X.E	↓↙←+P	EX, 공중 가능
D.R.A	공중에서 ↓↙←+K	EX

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	X.N.D.L	↓↘→↓↘→+P	2
Ⅱ	X.F.L.A.T.	공중에서 ↓↘→↓↘→+K	1
Ⅲ	X.C.O.P.Y.	↓↘→↓↘→+P	1

자유자재로 변화하는(?) 트웰브. 그를 보고 있으면 베놈, 오메가레드, 네크로가 떠오르게 되는데…. 트웰브의 기본기는 네크로와 약간 닮은 점이 있다. 하지만 비교적 리치가 짧아 사용하기가 약간 더 어렵다. 견제로는 강킥, 중펀치를 사용하고 대공기로 앉아 중펀치와 ←+중킥을 이용하자. 슬라이딩 공격인 앉아 강킥을 가끔 찔러보기로 사용하면 효과적. 트웰브의 퍼스널 액션은 '사라지는' 것이므로 중단과 하단의 공격을 상대가 눈치챌 수 없다. 상대방을 쓰러트린 후에는 퍼스널 액션을 사용해 앉아 강킥과 D.R.A.를 주로 이용하자.

필살기

N.D.L.은 매우 약하지만 원거리 공격이 가능해 상대방이 장풍계 공격을 사용할 때 먼저 때릴 수 있다. 중펀치, 강킥과 함께 견제기로 이용하자. A.X.E.는 리치는 짧지만 접근전에서 사용하면 가드데미지를 노릴 수도 있고 맞는다면 버튼을 연타해 만족할만한 위력을 내는 것이 가능하다. D.R.A.는 중단공격 판정이 있으며 공중대시 중에 사용하면 특히 뛰어나다. 뒤로 점프한 후 사용해 의외의 기습으로 이용하자.

슈퍼아츠

X.N.D.L.은 N.D.L.의 강화판. 데미지는 얼마 되지 않지만 게이지 수가 2개라는 것과 지상에서 사용할 수 있다는 것이 장점. 상대방의 장풍계 공격을 먼저 때린 후에 방어하는 것도 가능하다. X.F.L.A.T.는 D.R.A.의 강화판으로, 위력은 강력한 편이다. 점프 중에 상대에게 허점이 보이면 바로 사용하면 맞출 수 있으므로 공중대시와 D.R.A.를 자주 사용한다면 이쪽이 더 좋다. X.C.O.P.Y.는 이름 그대로 상대방을 복사하는 것이다. 일정 시간동안 완전히 상대방이 되어 싸운다. 이때 트웰브의 공격은 1.25배의 데미지를 입히지만 대신 EX필살기와 슈퍼아츠를 사용할 수 없다. 또한 원래대로 돌아올 때 공격받으면 데미지를 2배로 받으므로(다단히트는 처음만) 주의해야 한다. 전 캐릭터를 능숙하게 사용할 수 있다면 재미삼아 해보는 것도 좋다.

연속기

- 점프 강K ➡ X.N.D.L.
- 앉아 약K or 근접 중P ➡ A.X.E.(약, 1히트째 캔슬) ➡ X.N.D.L.
- 근접 중K ➡ 캔슬 하이점프(↓↘→↗로 입력) ➡ X.F.L.A.T.(매우 빠르게 입력)



▲베놈(마블시리즈)이 이런 포즈였는데…



◀이건 오메가레드(마블시리즈)

▼변~신





◀'다이빙'이라는 단어가 떠오르는 상태

엔딩

(9스테이지 네크로와 싸우기 전)

네크로: *어째서냐! 왜 가만히 놔두지 않는 거야! 아무튼 우리들은 실패작이라 유용하게 쓰일 리는 없을 텐데?!*

트웰브: *너·의·몸·은·기·밀·의·뭉·치·다. 결·코·이·세·상·에·존·재·를·용·서·받·을·수·없·다.*

네크로: *…존재해도 좋은지 어떤지는 우리들이 결정한다!!*

(길을 이긴 후)

연구원: *크레이들 내압 정상치 유지. 문제없습니다. 주임, 닥터가 돌아왔습니다….*

주임: *어서 오십시오. 닥터 오. 이미 12호와 14호는 회수, 리럭크에이션 처리도 종료했습니다.*

닥터: *…놈의 상태는 어떤가?*

주임: *확실히 완벽합니다. 세포핵의 하나하나에 이르기까지 모두 작전 전의 상태로 복원되었습니다. 유리안 각하의 인체재구성 이론은 역시 대단한 것입니다! 이 기술만 있다면… 인류가 꿈꿔온 불로불사가 실현될 것입니다. 남은 것은 미션마다의 기억 손실률을 0.0001% 이하로 하는 것이 가능하다면….*

닥터: *'죽지않는 전사'의 탄생, 이라는 것인가. 후후후… 고통도 쾌락도 리셋되어 어머니의 배속에 있는 기분일까? 깊은 잠 속에서 너는 어떤 꿈을 꾸고 있지?*

주임: *아니… 그는 그런 것조차도 불가능합니다. 그는 영원히 기억이 만들어지는 것의 연속입니다. 꿈 따위를 볼 틈도 없이.*

닥터: *……오래 사는 것도 생각해 보고 할 일이군! 후하하하하….*





알렉스



특수기

헤드 배트	← + 강P
스리퍼 홀드	→ + 강P(상대가 뒤돌아 있을 때)
촙	→ + 중P
라리어트	→ + 강P
플라잉 크로스촙	공중에서 ↓ + 강P

필살기

이름	커맨드	비고
플래시 촙	↓↘→ + P	EX
파워 봄	→↘↓↙← + P	잡기
에어 니 스매쉬	→↓↘ + K	EX
에어 스텐피트	↓ (Hold) ↑ + K	EX
슬래시 엘보	← (Hold) → + K	EX
스파이랄 D.D.T.	→↘↓↙← + K	잡기

슈퍼아츠

이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ 하이퍼 봄	레버 1회전 + P (잡기)	1
Ⅱ 부메랑 레이드	↓↘→↓↘→ + P	2
Ⅲ 스턴건 헤드 배트	↓↘→↓↘→ + P	1

타겟콤보

앉아 약K ➡ 앉아 중K

앉아 약K ➡ 앉아 강K

여전히 강한 파워의 알렉스. 통상기들의 좋은 판정도 여전하다. 견제는 중킥, 강킥, 앉아 중펀치가 좋은데, 중킥은 생각보다 매우 리치가 길어 상대의 하단공격을 무마시키며 공격하는 것도 가능하다. 강킥은 범위가 넓어 대공기로도 사용할 수 있는 것이 특징. 또한 헤드 배트와 촙도 견제기로 사용할 수 있으며, 이것들을 잘 활용하면 상대는 속수무책으로 당하게 된다(블로킹은 논외…). 파워형 캐릭터임에도 불구하고 그렇게 느리지는 않기 때문에 통상기만 잘 활용한다면 상당히 강해질 수 있다.

필살기

가장 기본이 되는 것은 잡기인 파워 봄. 기본 잡기보다 강하고 범위도 넓으므로 기회가 되면 사용하자. 하지만 너무 이것만 노리다가는 반격을 받게 되므로 너무 매달리면 좋지 않다. 플래시 촙은 약은 연속기로, 중과 강은 단발로 사용하는데 중과 강은 히트하면 상대가 뒤를 돌게 된다. 이때는 무방비상태이므로 파워 봄이나 하이퍼 봄 등을 사용하자. 에어 니 스매시는 대공잡기로, 상대의 점프를 예측해 사용하면 효과적이다. 에어 스텐피트는 점프해서 상대를 밟아버리는 공격(…). 꽤 높이 점프하므로 상대의 공격을 회피하는 것이 가능하며 중단판정이므로 상대와 앉아서 대치하고 있을 때 쓰면 좋다. 슬래시 엘보는 돌진기로, 빠른 속도로 파고들 수 있어 기습적인 공격으로 사용하자. 히트하면 부메랑 레이드도 맞출 수 있다. 스파이랄 D.D.T.는 상대에게 뛰어들어 잡는데, 앉아있으면 잡히지 않지만 방어는 할 수 없으므로 이것은 서서 대치하고 있을 때 사용하면 효과적.

슈퍼아츠

하이퍼 봄은 잡기기술로, 파워가 매우 강하며 상대의 뒤에서 잡으면 더욱 강한 위력을 발휘한다(큰 차이는 없지만). 휴고에 비해 사용하기가 쉽지만 게이지가 1개라 EX필살기의 사용이 어려운 것이 단점. 부메랑 레이드는 주먹으로 4번 때린 후 잡는데 역시 잡기는 방어할 수 없다. 거리를 잘 맞추지 않으면 마지막의 잡기는 히트되지 않는다는 것이 단점. 스턴건 헤드 배트는 상대에게 날라가 잡기를 하는데 피하기가 쉬운 것이 단점이다. 하지만 상대가 무조건 스턴상태가 되어 평소 쓰고 싶었던 연속기를 마음껏 써볼 수 있다.

연속기

- 근접 중K ➡ 플래시 촙(약, EX) ➡ 부메랑 레이드
- 플래시 촙(중, 강) ➡ (캔슬)스턴건 헤드 배트 ➡ 플래시 촙(강) ➡ 파워 봄
- (구석 한정) 플라잉 크로스 촙(공중 히트) or 앉아 강P(1히트) ➡ 중P ➡ 에어 니(EX)
- 플래시 촙(중, 강) ➡ 파워 봄 or 하이퍼 봄
- 슬래시 엘보 ➡ 부메랑 레이드



▲우~~~~~



◀통쾌한 일격!



▼흉내내다가 팔이 부러질 수도 있으므로 주의

엔딩

(9스테이지 류와 싸우기 전)

알렉스: *도복에 머리띠…. 네가 류인가? 네가 그 소문의 남자인지 아닌지는 내가 시험해주지.*

류: *음… 꽤 좋은 눈을 갖고 있군. 사양할 필요 없다. 처음부터 전력을 다해 덤벼라!*

(길을 이긴 후)

알렉스: *큿! 설마 한 대도 때릴 수도 없을 줄은…. 생각 이상의 강함이다.*

알렉스: *캠프의 약속을 어겨서 미안하다. 패트에게는 미안하다고 말해줘. …나도 어쩔 수 없다고 생각하고 있다. 지금은 '그 남자와 만나서 싸우고 싶다' 이외엔 머릿속에 없다. 한동안 떠나도록 하자…. 또 만나자 톰.*

톰: *(…그녀석도 찾아내버린 건가. 드디어 너에게 있어 내가 역부족이 되었다는 것이군. 돌아오면 확실하게 해주지. …강해져서 돌아와라!)*

패트: *아빠~! 알렉은? 일어났어요? 호수가에 텐트를 치는 건 알렉이 도와줘야 해요. 네? 아빠!*



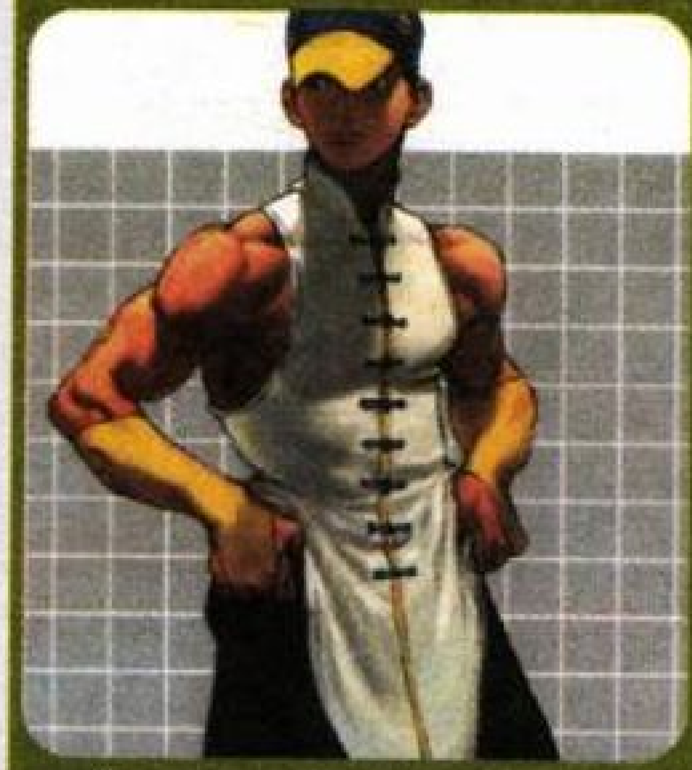
류: *어떻게 된거냐! 그것이 끝인가!*



알렉스: *후후… 설마! 이제부터가 진짜라고. 간다!*



윤



특수기

뇌격축	공중에서 ↘+K (백점프는 불가능)
선풍각	→+중K
타개	→+강P

필살기

이름	커맨드	비고
철산고	→↓↘+P	EX
절초보법	↓↘→+P	EX
이상각	→↓↘+K	EX
호박자	↓↙←+P	PPP로 사용하면 페인트
전방전신	→↘↓↙←+K	잡기

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	양포	↓↘→↓↘→+P	1
Ⅱ	창뢰연격	↓↘→↓↘→+P	3
Ⅲ	환영진	↓↘→↓↘→+P	1

타겟콤보

전방점프 약P ➡ →+강P
앉아 중P ➡ 앉아 강P
앉아 강K ➡ 강K
근접 약P ➡ 약K ➡ 중P
중P ➡ 강P ➡ ←+강P

중킥이 바뀌었다. 전작의 중킥은 근접하지 않으면 나가지 않는데, 새로운 중킥도 대공기로 사용하기에는 나쁘지 않으므로 견제기로 이용하자. 강킥이 판정이 좋고 리치가 길기 때문에, 끝에 걸린다는 느낌으로 사용하면 큰 효과를 거둘 수 있다. 그 외에는 앉아 중펀치가 견제기로 좋다. 실용적인 타겟콤보가 많으므로 이를 잘 활용하는 것이 승리의 지름길. 전작과 크게 달라진 것은 중킥, 앉아 강킥, 천궁퇴밖에 없으므로 전작에서 윤을 플레이했다면 어렵지 않게 사용할 수 있다.

필살기

전작과의 차이점은 역시 천궁퇴 대신 이상각이 생겼다는 것. 어차피 주로 사용하는 연속기는 철산고나 절초보법이 되므로 큰 차이는 없다. 절초보법은 돌진기로, 막히면 반격당하지만 가끔씩 찔러보는 정도로 사용하면 좋다. 철산고는 잘 맞지는 않지만 중이나 강으로 맞추면 상대가 공중에 뜨므로 절초보법을 사용할 준비를 해두자. 호박자는 상대의 장풍계 공격을 무효화하지만 그것을 노리고 쓸 필요는 전혀 없다. 페인트를 이용해 잡기나 선풍각을 사용하는 것이 좋다. 전방전신 후에는 약간 앞으로 전진해 중P ➡ 강P ➡ ← + 강P나 앉아 중킥 ➡ 절초보법을 사용하자. 어느 것이나 기본 잡기와 큰 위력차이는 없다.

슈퍼아츠

위력면에서는 양포를 따라올 것이 없다. 상대를 띄워 추격타도 넣을 수 있으므로 역시 최강은 양포. 공중에서 맞춰도 끝까지 히트하는 것이 장점이지만, 대신 한 번밖에 쓸 수 없다는 단점이 있다. 창뢰연격은 게이지가 넉넉해 EX 필살기를 사용하기 좋지만, 창뢰연격 자체는 발동시 약간의 무적시간이 있을 뿐 그 외에는 양포에 비해 좋은 점이 없다. 양포를 선택했다면 양포를 중심으로 철산고를 맞추는 방향으로, 창뢰연격을 선택했다면 EX필살기들을 중심으로 싸우자. 환영진은 일정 시간동안 통상기들의 발동이 빨라지고 필살기들이 다단히트하는 것으로, 평소보다 상대방이 위축된 플레이를 전개할 수밖에 없으므로, 몰아붙이는 타입이라면 환영진을 사용하자.

연속기

- 약P ➡ 약K ➡ 중P ➡ 철산고(약) or 절초보법(강) ➡ (철산고일 경우) 양포 or 창뢰연격
- 이상각(EX) ➡ 절초보법(강)
- 중P ➡ 강P ➡ ← + 강P ➡ 양포
- 양포 ➡ 철산고(중, 구석은 약) ➡ 절초보법(강)
- 앉아 중K ➡ 절초보법 or 창뢰연격
- 약P ➡ 약K ➡ 중P ➡ 환영진 ➡ 중P ➡ 원거리 강P ➡ 철산고(강) ×2 ➡ 절초보법(중) ➡ (화면 구석) 호박자 ➡ 선풍각 ➡ 원거리 강P ➡ 철산고(강) ➡ 환영진 종료 ➡ 철산고(중) ➡ 타개 ➡ 약K(맞지 않음) ➡ 절초보법(약)



▲타개…. 그러면 철산고, 다음에는 호박자?

엔딩

(길과 싸우기 전)

윤: *너인가? 길이라는 녀석이. 지금 세상에 세계정복 따위를 한다고 잠꼬대를 하다니, 잠이 너무 지나치군.*

길: *…젊은이라고 하는 것은 무모한 것. 자네들에게 해를 끼칠 생각은 털끝만큼도 없다. 그러나 생각해주길 바라네…. 우리들에게 있어 최선의 선택이 무엇인지를. 자네라면 알겠지? 나에게 모든 것을 맡기는 것이 답이라는 것을….*

윤: *아아, 잔소리는 이제 그만 둬! 주먹으로 결정짓자!*

(길을 이긴 후)

길: *멋진 싸움이었다! 선전에 경의를 표하며 그 마을을 자네들에게 맡기도록 하지. 나의 계획에서의 충분한 배려로 최대한의 권리를 주는 것이다.*

윤: *바보 자식! 나는 그 계획 자체를 그만두라고 말하는 거야! 이상의 사회라고? 잠꼬대 같은 소리 그만 둬!!*

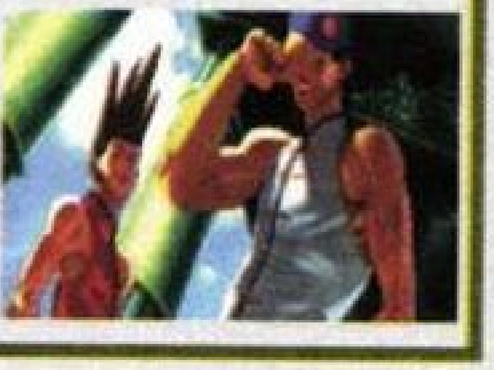
길: *나는 더욱더 합리적이고 이상적인 방안을 제시하고 있는 것이다. 물론 강제는 아니야. 고르는 것은 자네들의 의사이다. 다만… 그렇게 오래 남은 것도 아니다. 우리들에게 원시시대부터 내려온 2개의 힘…, 생과 사, 생산과 파괴, 사랑과 증오…, 인간이 여러 가지로 부르고 있는 그 밸런스는 가까운 미래에 붕괴한다! 도망갈 수 없는 비극에서 살아남기 위해 나는 '두 힘의 공생'을 부르짖고 있는 것이다. 하하하하! 새로운 흥미가 생겼군. '파이터'라고 하는 종족이 어느 정도의 파멸의 어둠을 낳는가 즐기도록 하지!*

(그리고 사라지는 길)

양: *형, 뭔가 나쁜 예감이 드는데? 신경 쓰여… 그 놈이 했던 말.*







윤: *어이, 정신차려 양! 마을의 리더는 우리들이라고? 저런 신인 척 하며 설교하는 놈이 원하는 대로 놔둘까 보냐! 마을에 돌아가자! 꿈을 이루자고!*

양



특수기	
뇌격축	공중에서 ↘+K (백점프는 불가능)
선풍각	→+중K
구수	→+강P

필살기		
이름	커맨드	비고
당랑참	↓↘→+P (3회까지)	EX (5회까지)
천궁퇴	↓↘→+K	EX
백호쌍장타	↓↙←+P	PPP로 사용하면 페인트
전방전신	→↘↓↙←+K	잡기
쾌포	→↓↘+K	이동기

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	뇌진마파권	↓↘→↓↘→+P	1
Ⅱ	전신천궁퇴	↓↘→↓↘→+K	2
Ⅲ	성영원무	↓↘→↓↘→+P	1

타겟콤보
전방점프 중K ➡ ↘+중K
약K ➡ 중K ➡ 강K
중P ➡ 강P ➡ ←+강P

2nd보다 더 차이가 심해진 윤, 양 형제. 고성능의 견제기였던 강킥이 변화되어 견제기로는 중킥과 앉아 중킥을 주로 사용해야 한다. 약킥 ➡ 중킥 ➡ 강킥의 타겟콤보는 속도가 매우 빠르므로 자주 사용하고, 앉아 중킥에서 당랑참으로 이어지는 연속기를 중심으로 공격해나가자. 뇌격축은 맞춰도 연속기로 잇는 것이 어려우므로 일부러 빗맞춘 후 잡기를 사용하는 등의 페인트 공격으로 이용하는 것이 좋다. 백대시와 쾌포를 적절히 이용해 거리조절을 하며 앉아 강킥, 선풍각, 뇌격축 등으로 상대를 혼란시키는 것이 효과적.

필살기

연속기로는 당랑참. 중공격 후 무난히 들어가며 첫 번째 공격이 방어되어도 경직시간이 짧아 반격당하지 않는다. 천궁퇴는 상대의 장풍계 공격을 피할 수 있다는 것 외엔 그다지 장점이 없는데, 막히면 죽음이라는 생각으로 써야 할 정도. 백호쌍장타는 윤의 호박자에 비해 범위가 약간 넓다(대신 타겟콤보가 좁다). 그 외엔 윤과 동일하며, 맞춘다면 전신천궁퇴로 이어주자. 전방전신 후에는 앉아 중킥 ➡ 당랑참(강)의 연속기가 효과적으로, 기본잡기보다 강하므로 기회가 되면 이쪽을 사용하는 것이 좋다. 쾌포는 이동기로, 상대를 뚫고 지나가기도 하므로 현란한 움직임을 위해 사용하게 된다. 하지만 이동 중에 잡힐 수도 있으므로 주의하도록.

슈퍼아츠

파워는 뇌진마파권이 가장 강력하다. 하지만 게이지가 1개밖에 안 되는데다가 공중에서는 제대로 히트되지 않는다는 단점이 있다. 연속기에 있어서는 전신천궁퇴가 좋지만, 전신천궁퇴가 전작에 비해 느려져서 말도 안 되는 연속기들을 사용하는 것은 불가능. 그래도 뇌진마파권보다는 콤보로 사용하기 좋으며 여전히 빠르고 2번 사용할 수 있으므로 전체적으로 전신천궁퇴가 낫다. 물론 실패하면 죽음 뿐…. 뇌진마파권은 반격 받는 일은 없으므로 잘 생각해 사용하자. 성영원무는 윤과는 달리 게이지가 매우 길어 쉽게 사용할 수 없는 대신 통상기까지 다단히트한다. 정신없이 몰아붙이는 타입이라면 성영원무를 추천.

연속기

- 앉아 중K ➡ 당랑참 or 뇌진마파권
- 중P ➡ 강P ➡ ←+강P ➡ 전신천궁퇴
- 점프 중K ➡ ↘+중K ➡ (착지)근접 중K ➡ 천궁퇴(중)
- 근접 강P ➡ 천궁퇴(EX) ➡ 약P ➡ 쾌포(약) ➡ 역가드 공격
- 성영원무 ➡ 당랑참 1발째(약)×8 ➡ 앉아 중K ➡ 당랑참



▲어디로?



◀전작과는 다르다. 전작과는



▲모션이 바뀐 당랑참

엔딩

(9스테이지 윤과 싸우기 전)

윤: …너도 상당히 방해되는군. '어느 쪽이 강한가' 따위 지금 여기서 결정해도 의미가 없어.

양: 아아, 알고 있어. 단지 최근 몇 주일 동안의 레벨업을 당장 형에게 보여주고 싶을 뿐이야.

윤: 그렇게까지 말한다면 거절할 수도 없군. 여기서 '넘을 수 없는 벽'이라는 것을 알게 해주지!

(길을 이긴 후)

호이메이: 형제싸움도 적당히 그만해 둬! 너희들은 언제나 이래! 뭐가 '마을을 위해'야! 몇 주간이나 떠나서 걱정하게 해놓고 돌아왔다고 생각했더니 또 싸워! 어느 쪽이 크게 다치기라도 하면!?

윤: 이 여자가…. 이쪽의 수고도 좀 생각해 줘! 우리들이 싸우지 않으면 이 마을에 큰 일이 난다고. 너희 가게의 맛없는 요리를 팔 수 없게 되도 몰라!

호이메이: 무·엇·이 맛없다고!?

양: 아아… 역시 호이메이는 형을… 당할 수 없군….

샤오메이: 언니는 진짜 서툴러. 걱정하는 것조차도 제대로 할 수 없으면서 고집부리고…. 둘이 돌아올 때까지 밥도 제대로 못 먹었어.

양: 샤오메이….



샤오메이: 마을도 소중하지만 오빠들은 더 소중하니까. 그러니까 무리하지 말아줘! 응?



양: 응, 알았어. 걱정하게 해서 미안해.



샤오메이: (나도… 언니한테는 질 수 없으니까. 용기를 내야지!)

류



특수기

쇄골깨기	→ + 중P
구미부수기	→ + 강P

필살기

이름	커맨드	비고
파동권	↓↘→ + P	EX
승룡권	→↓↘ + P	EX
용권선풍각	↓↙← + K	EX, 공중 가능
상단차기	←↙↓↘→ + K	EX

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	진공파동권	↓↘→↓↘→ + P	2
Ⅱ	진·승룡권	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅲ	전인파동권	↓↘→↓↘→ + P (모음)	1

타깃콤보

원거리 강P ➡ 강K

스트리트 파이터라면 언제나 등장하는 류. 전작과의 큰 차이는 없다. 견제기로는 강킥, 중킥, 앉아 중킥 등이 있으며, 그 밖의 통상기들도 나쁜 것이 하나도 없을 정도. 그렇다고 해도 빠른 공격이 없어서 상대를 몰아붙이는 것도 잘 되지 않는다. 게다가 백대시가 짧아서 대시로 거리 조절하는 것도 힘들고…. 간간이 블로킹을 사용하며 쇄골깨기 등으로 공격하자.

필살기

여전히 같은 필살기들…. 스트리트 파이터가 지겹다는 것의 주원인은 바로 류 때문이 아닐까…. Ⅲ에서는 블로킹 때문에 파동권의 가치가 약간 떨어졌다. 파동권은 연속기로나 사용하는 것이 좋다. 승룡권은 예전과 달리 가끔 같이 맞는 경우가 있기 때문에 역시 남발은 좋지 않다. 용권선풍각은 연속기로 사용할 때 가장 강력하지만, 상대가 앉아있다면 맞지 않는다. 하지만 EX로 사용하면 연속기로 문제없이 들어가므로 알아두자. 상단차기는 연속기용으로, 평소에는 막히면 반격당하므로 사용하지 않는 것이 좋다. 상단차기는 EX로 사용하면 후속타를 넣을 수 있다.

슈퍼아츠

여전히 같은 진공파동권. 연속블로킹 연습에 가장 좋은 슈퍼아츠. 하지만 대체적으로 반격 받지 않기 때문에 무난히 사용할 수 있다는 장점이 있다. EX필살기도 사용하기 좋다. 진·승룡권은 굉장한 파워를 자랑하지만 클린히트하지 않으면 제 위력을 발휘하지 못한다. 하지만 자체로도 엄청난 파워인데 후속타까지 넣을 수 있으므로 일발역전을 노린다면 이것을 사용하자. 전인파동권은 모을수록 강해지는데, 끝까지 모으면 상대를 바로 스턴상태로 만들 수가 있다. 게다가 방어도 불가능. 하지만 모으는데 시간이 오래 걸린다는 것과 방어가 불가능하지만 블로킹은 가능하다는 치명적인 결점이 있다. 그다지 사용되지는 않지만 가끔씩 의외의 효과를 발휘할지도….

연속기

- 점프 강P ➡ 강P ➡ 전인파동권(약간 모음) or 용권선풍각(강) or 상단차기(중)
- 강P ➡ 승룡권 ➡ 진·승룡권 ➡ 대시 강K
- 강P ➡ 상단차기(EX) ➡ 승룡권
- 〔구석한정, 캐릭터한정〕 근접 중K ➡ 용권선풍각(EX) ➡ 승룡권(강)
- 〔구석한정, 캐릭터한정〕 앉아 중K ➡ 용권선풍각(EX) ➡ 진공파동권 ➡ 용권선풍각(강)



▲사실은 무릎공격일지도



▲누가 기다려주나?



▲진공용권선풍각?



▲언제나 같은 파동권

엔딩

(9스테이지 켄과 싸우기 전)

켄: *잘도 싫증내지 않는군, 너는.*

류: *훗, 마찬가지잖아.*

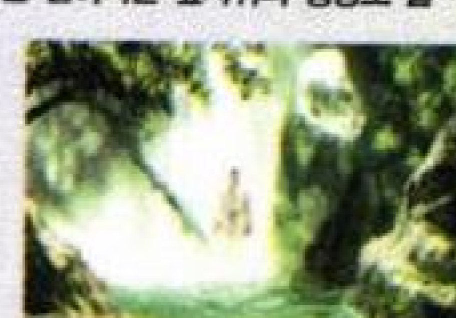
켄: *뭐, 언제나처럼 가볍게 할 테니까 각오해.*

류: *잘도 말하는군…. 별은 아직 내 쪽이 위니까. 너야말로 간단히 쓰러지지 마.*

(길을 이긴 후)

류: *'진정한 격투가란? 무엇 때문에 강해지는가? 승리의 앞에는 무엇이 보이는가?' 젊었을 때는 이런 의문이 생겨 하루종일 머릿속에서 떠나지 않았다…. 있는 그대로를 받아들이면 되는 것인가, 아니면 고뇌의 끝에 깨닫게 될 것인가.*

류: *! (떨어지는 나뭇잎을 쥐는 류) 훗…. 아직이군. 지금의 나는 떨어지는 잎사귀의 행방도 알 수 없어. 강자를 만나 이 팔이 남아있는 한…, 손가락 하나에도 힘이 들어가는 한…, 싸울 뿐이다!*







켄



특수기	
앞차기	→+중K
번개 발꿈치찍기	←+중K or 중K 누르고있음
자전	→+강K (누르고있으면 공격판정 없음)

필살기		
이름	커맨드	비고
파동권	↓↘→+P	EX
승룡권	→↓↘+P	EX
용권선풍각	↓↙←+K	EX, 공중 가능

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	승룡열파	↓↘→↓↘→+P	2
Ⅱ	신룡권	↓↘→↓↘→+K	1
Ⅲ	질풍신뇌각	↓↘→↓↘→+K	3

타겟콤보
근접 중P ➡ 강P

류에 비해 킥계열의 특수기가 많은 켄. 자전의 페인트와 강킥, 중킥, 중펀치 등으로 견제를 하는 것이 효과적. 특수기들의 중단판정을 적극 활용하자. 유일한 타겟콤보는 매우 강한 연속기로 이어지므로 근접했을 때에는 꼭 사용해야 한다. 대공기로도 사용할 수 있는 중킥은 레버중립으로만 사용할 수 있으므로 레버중립을 꼭 익혀두자.

필살기

류와 다를 바가 없는 녀석…. 언제나와 마찬가지로 승룡권의 범위가 넓다. 류와는 달리 용권선풍각이 다단히트이기 때문에 상대를 빨리 스턴상태로 만들 수 있다는 것이 장점. 그 밖의 사항은 류와 동일하며, 역시 파동권은 찔러보기 용으로 사용된다.

슈퍼아츠

어느 것도 막힌다면 반격만이 기다리고 있을 뿐이다. 파워는 게이지의 수에 비례, 선택은 자유. 하지만 어차피 반격받을 것이라면 파워가 센 신룡권이 낫지 않을까? 신룡권은 대공기로도 사용하기 좋으며, 상대를 끌어들이므로 한 번만 맞추면 나머지는 거의 다 맞출 수 있다. 신룡권은 연타를 하면 강해지므로 맞춘다면 혼이 실린 연타를 하자. EX필살기를 사용한다면 질풍신뇌각이 좋으며, 승룡열파는 가끔 중간에 방어당하는 경우가 있어 좋지 않다.

연속기

· 중P ➡ 강P ➡ 승룡권(약) or 슈퍼아츠
· 앉아 중K ➡ 용권선풍각(EX) or 슈퍼아츠
· 번개 발꿈치찍기 ➡ (앉아서 맞을 경우) 질풍신뇌각
· 강P ➡ 승룡권(강) ➡ 슈퍼아츠


▲혼이 실린 연타!


▲불타는 주먹!


▲자전 페인트 후에는 잡기를 이용하자


▲별로 센 것은 아니다

엔딩

(9스테이지 유리안과 싸우기 전)

켄: *괜찮은 파이터의 얼굴을 하고 있군, 너.*

유리안: *여흥에 참여하게 해주는 것만으로도 고맙게 생각해라.*

켄: *아무리 여유가 있다고 해도 여흥은 좀 심하다고….*

(길을 이긴 후)

켄: *간다!! 승~~~룡~~~권!!*

해설: *이야~~~앗!! 이래서는 일어날 수 없습니다!! 시합 종료~~~~!! 역시 강합니다! 켄 선수 우승 결정~~~!! 전 미국 배틀 토너먼트 사상 최초의 삼연패!! 가족과 친구들도 기뻐하고 있습니다!!*

켄: *핫핫핫핫! 어떠냐, 약속대로 30초로 KO다. 아 그래 숀, 이것을! 전 미국 제일의 트로피다. 이것이 갖고싶다고 말했었지?*

숀: *사, 사부! 그런 의미가 아니에요! 자신이 얻지 못하면 의미가 없어요!*

켄: *아, 그랬었군! 뭐 사소한 일은 신경 쓰지 마. 너도 예선정도는 파핏!하고 통과하지 못하면 이야기가 안 된다고. 뭐 내가 있으니 우승은 무리겠지만! 핫핫핫!*







숀



특수기

숀 박치기	→ + 강P
롤링 소밧트	→ + 강K

필살기

이름	커맨드	비고
숀 태클	←↙↓↘→ + P	EX, 누르고 있으면 공격
드래곤 스매시	→↓↘ + P	EX
토네이도	↓↙← + K	EX
류비각	↓↘→ + K	EX
앞구르기	↓↙← + P	이동기

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	하도버스트	↓↘→↓↘→ + P	3
Ⅱ	쇼류캐논	↓↘→↓↘→ + P (연타)	2
Ⅲ	하이퍼 토네이도	↓↘→↓↘→ + P	1

타겟콤보

근접 중P ➡ 강K

근접 강P ➡ → + 강P

강킥의 모션변화. 단지 이것만으로 약화되었다고 할 수 있을 정도로, 비록 각도는 비슷하다고 해도 약간 느려졌기 때문에 그다지 사용하기 좋은 것은 아니다. 대신 강펀치의 리치가 긴 것을 이용해 견제를 하자. 다만 특수기가 나가지 않도록 신경 써주어야 한다. 이 외에도 중킥과 중펀치도 견제기로 사용할 수 있으며, 앉아 강펀치를 대공기로 사용하면 좋다. 통상기의 상당수가 류, 켄과 비슷하므로 쉽게 익숙해질 수 있을 것이다.

필살기

어느 것 하나 믿을만한 것은 없다. 그렇다고 전부 버릴 것들은 아니므로 간간히 사용해주면 좋다. 숀 태클은 누르고있으면 공격하는데, 하단이므로 공격과 페인트를 적절히 섞어 사용하자. 드래곤 스매시는 승룡권계 필살기로, 앉아 강펀치로도 충분히 대공을 커버하므로 그렇게 쓸 기회가 많은 것은 아니다. 류비각은 중단이지만 매우 느려 그다지 쓰이지 않는데, 파워는 그런대로 높으므로 상대의 하단공격을 예측해 사용하자. 토네이도는 그냥은 맞추기가 힘들기 때문에 연속기 외에는 사용하지 않는 것이 좋다.

슈퍼아츠

가장 활용성이 높은 것은 하도버스트. 파워는 다른 것에 비해 약하지만, 3번 사용할 수 있는데다가 단 한발로 끝나기 때문에 공중, 지상을 따질 필요가 없다. 또한 하도버스트는 같이 맞는 것을 노리고 대공기로 사용할 수도 있다. 물론 상대가 하도버스트를 방어한다면… 뒤는 상상에 맡기겠다(다른 것이라고 안전한 것은 아니지만). 쇼류캐논은 공중에서 히트하면 위력이 약해지는 것이 단점. 하이퍼 토네이도는 파워는 강하지만 공중에서 히트하면 후속타가 맞지도 않고, 하이퍼 토네이도를 맞추는 것 자체도 매우 어려우므로 잘 사용되지 않는다. 하지만 무적시간이 있는 것을 이용해 기상공격 등으로 사용한다면 하도버스트에 꿀리지 않는 효용성을 기대할 수 있다.

연속기

- 근접 강K or 앉아 중K ➡ 토네이도(중, EX)
- 근접 강P ➡ 드래곤 스매시(강) ➡ 하도버스트
- 근접 강K ➡ 하이퍼 토네이도(캔슬하지 않아도 됨)
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 쇼류캐논 ➡ 근접 강K ➡ 쇼류캐논



▲통쾌한 일격!



▲K×F시리즈의 ×거한이 생각나는 것은…



▲보너스 게임?



▶이것이 숀을 약화시킨 것의 정체

엔딩

(9스테이지 켄과 싸우기 전)

켄: *약속대로…. 오늘이 기한이었지. 너만의 필살기, 지력으로 깨달은 전법…. 뭐든지 좋다. 나를 놀라게 해 봐라! 찬스가 있다면 공격을 해도 좋다. 뭐, '가능하다면'의 이야기이지만.*

숀: *…사부! 나는 이미 1년 전과는 다른 사람이에요! 오늘은 그 성과를 확실하게 보여드리죠!!*

(길을 이긴 후)

해설: *우승~~~~!! 드디어 숀 선수, 처음으로 토너먼트 제패를 달성!!*

숀: *해냈다… 드디어 해냈어! 난 미국 최고가 되었다!! 이걸로 사부에게 가까워졌어…. 아아, 꿈만 같아….*

켄: *…이! 어이! 숀!*

숀: *(………어…어라?)*

켄: *괜찮나!? 좋아, 정신이 들었군. 아까웠어. 조금만 더 하면 예선돌파였는데. 수행이 부족한 거야. 다음엔 더 열심히 하라고. 그리고 걱정하지 마. 패배의 한은 나의 우승으로 풀어주지!*

숀: *…그렇게 쉽게 될 리가 없는 건가… 이, 이기고 싶어~~엇!!*







Dreamcast POWER 공략왕!

이부키



특수기

휘말아 차기	→ + 약K
양면	← + 중P
다른 휘말아 차기	← + 중K
머리 부수기	→ + 중K
사참	↘ + 중K
추이권	원거리 강P 중에 강P
범종차기	→ + 강K

필살기

이름	커맨드	비고
쿠나이	공중에서 ↓↘→ + P	EX
뇌타	→↘↓↙← + P	
목베기	←↙↓↘→ + P	EX
풍참	→↓↘ + K	EX
선	↓↙← + K 후 K	EX
비연	←↓↙ + K	EX
축지 넘기	→↓↘ + P	이동기
멀리 달리기	↓↘→ + K	이동기

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	하주작	공중에서 ↓↘→↓↘→ + P	3
Ⅱ	개통	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅲ	암시우	↓↘→↓↘→ + P	1

타겟콤보

- 전방점프 약P ➡ → + 강P
- 전방점프 약K ➡ → + 중K
- 점프 강P ➡ → + 중K
- ← + 중K ➡ → + 중K
- 근접 약P ➡ 중P(1히트째 캔슬) ➡ 강P
- 원거리 약P ➡ 중P ➡ → + 약K
- 약K ➡ 중K ➡ 강K
- 근접 강P ➡ 앉아 강K ➡ 강K
- 근접 약P ➡ 중P(2히트) ➡ 앉아 강K ➡ 강K

수많은 타겟콤보들…. 하지만 자세히 보면 겹치는 것들이 몇 개 보인다. 어쨌거나 이부키는 단발로는 큰 효과가 없는 통상기들이 많아 타겟콤보에 많이 의존해야 한다. 다행히도 타겟콤보 시작기들은 빨라서 사용하는데 불편함이 없다. 이부키는 고우키 다음으로 방어력이 낮으므로 맞지 않도록 주의해야 한다. 타겟콤보와 머리 부수기를 적절히 이용하는 것만이 살길이다. 퍼스널 액션이 히트하면 공격력이 올라가는 것을 활용하자(물론 막히면…).

필살기

자주 사용되는 필살기는 뇌타, 쿠나이, 선, 비연. 뇌타는 타격잡기로 거리가 매우 짧지만 막혀도 빈틈이 없고 판정이 좋아 단발로도 쓰기 좋으며, 연속기로 자주 사용된다. 쿠나이는 통상기에도 져버리는 약한 필살기이지만 견제기로는 매우 좋다. 또한 선 역시 견제기로 좋은데, 레버를 아래로 내리고 있으면 하단을 공격하므로 막힌다면 노릴 수 있다. 비연은 상대방의 공격을 점프로 회피하며 공격할 수 있는데 보통의 점프보다 빠르므로 상대의 공격을 예측해 사용하면 반격 받지 않고 안전하게 공격할 수 있다. 비연 후에는 쿠나이나 하주작을 사용할 수 있으므로 따라오는 상대를 공격하자. 축지넘기는 점프해서 상대의 뒤쪽으로 넘어가는데, 도중에 쿠나이나 하주작을 사용하면 반대쪽으로 공격하므로 가끔씩 써주면 잘 통한다. 이부키는 대시가 상대를 뚫고 지나가는데, 이것과 멀리 달리기를 적절히 이용해 상대를 혼란스럽해 해주자.

슈퍼아츠

파워라면 개통. 밀착해서 히트하면 특수한 모션이 나오며 엄청난 위력을 발휘한다. 하지만 막히면 반격이 기다리고 있으며 게이지 1개, 거기에 게이지도 매우 길다. 개통은 기상공격으로 사용하기에 좋은 슈퍼아츠. 하주작은 버튼을 연타하면 더 많이 공격하지만 그래도 개통에 비해 약하다. 게이지는 3개까지, 게다가 게이지도 짧은 편이라 자주 사용할 수 있다. 점프 중에 상대에게 허점이 보인다면 바로 사용할 수 있다. 하지만 총 20히트까지 가능한 것 중 실제로 맞출 수 있는 것은 15히트정도이므로 파워는 그다지 기대할 수 없다. 암시우는 3rd에서 새로 생긴 슈퍼아츠. 게이지는 1개뿐이지만 개통에 비해 짧아서 더 자주 사용할 수 있다. 그리고 암시우는 하단이므로 '앗!' 하는 순간 맞는 경우가 많은데다가 연속기로도 잘 사용된다. 파워는 하주작 20히트와 같지만 이쪽이 더 제 위력을 내기 쉽다는 것도 장점.

연속기

- 앉아 강K ➡ 강K(근접 모션) ➡ 캔슬 하이점프 강P ➡ → + 중K
- 점프 약P ➡ → + 강P ➡ 개통
- 비연(약) ➡ 하주작
- → + 중K ➡ 암시우(약)
- 풍참(EX) ➡ 하주작
- 근접 약P ➡ 중P ➡ 강P ➡ 선 or 뇌타 or 풍참 ➡ (선일 경우) 개통



▲파워는 최고

엔딩

(9스테이지 오로와 싸우기 전)

이부키: *에~ 당신이 확실히 선인… 이었죠?*

오로: *진짜 선인, 대선인이다. 무슨 용무지, 아가씨?*

이부키: *(…이런 할아버지라도 한편으로는 격투의 프로이구나)*

이부키: *저… 죄송합니다만 지금 졸업과제 중이거든요. 당신을 5분 이내로 쓰러트리지 못하면 단위를 얻을 수 없는 것 같으니… 승부! 라는 것으로 부탁드려요!*

오로: *호에~~! 역 헌팅이라고 생각했는데, 아쉽군.*

(길을 이긴 후)

이부키: *'사립 백일홍 대학'… 나도 이제는 대학생인가. 지금까지 수행만 했던 삶이었지만 이걸로 보통의 여자아이가 되는 거야. 새로운 만남, 캠퍼스러브…. 당연한 것이지만 기대돼.*

선배: *아아, 너 귀여운데. 우리 서클에 들어오지 않을래? 굉장히 재미있다고!*

이부키: *그로부터 나는 매일 같은 서클활동…. 멋진 선배와의 인내훈련, 수둔의 술, 연타기, …어라?*

선배: *하하하하! 이부키군! 아직 수행이 부족하군! 그런 상태로는 머리가 날아가는 것도 모른다고! 인술연구라는 것은 즐겁군! 아하하하하하하!!*

이부키: *…*

어라? 이럴리가 없었…는…데?





엘레나



특수기	
핸드스탠드 킥	→+중P
핸드스탠드 위프	→+중K
슬라이딩	↘+강K
라운드 아치	←+강K

필살기		
이름	커맨드	비고
스크래치 호일	→↓↘+K	EX
라이노 혼	←↙↓↘→+K	EX
마렛트 스매시	→↘↓↙←+P	EX
스핀 사이즈	↓↙←+K	EX, 추가입력 가능
링크 스테일	←↓↙+K	EX

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	스피닝 비트	↓↘→↓↘→+K	3
Ⅱ	브레이브 댄스	↓↘→↓↘→+K	2
Ⅲ	힐링	↓↘→↓↘→+P	1

타겟콤보
점프 약P ➡ 중K
점프 중P ➡ 강P
중K ➡ 앉아 강P
강P ➡ 강K

더들리와는 반대로 모든 통상기가 킥이다. 그래서 비교적 리치가 긴데, 중킥, 강킥, 앉아 중펀치, 앉아 강펀치를 주로 사용하며 중단 특수기와 슬라이딩을 이용해 이지선다의 패턴으로 나가면 매우 강하다. 중단 특수기는 킥으로 사용하는 것이 더 빠르지만 파워는 더 약하며, 슬라이딩은 끝에 걸린다는 느낌으로 사용하는 것이 좋다. 주로 킥버튼은 아래쪽을, 펀치버튼은 위쪽을 공격하는데 이것은 공중에서도 마찬가지이므로 상대가 공중에 있다면 중P ➡ 강P의 타겟콤보를, 지상에 있다면 강킥을 사용하자.

필살기

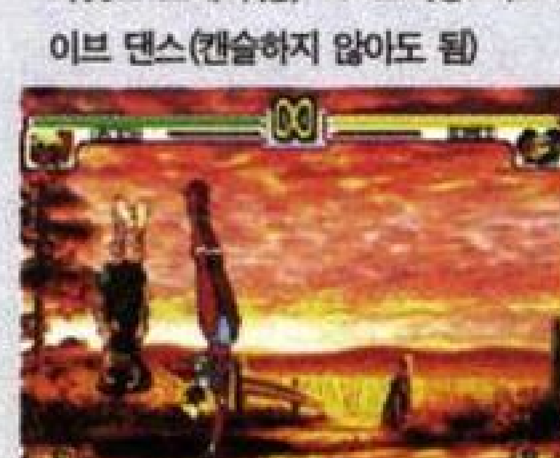
역시 대부분의 필살기를 킥버튼으로 사용한다. 그런 만큼 실수를 하기가 쉬우므로 정확하게 입력하는 연습을 해두자. 스크래치 호일은 '승룡권계' 필살기로 발생이 빨라 연속기로 사용하기에 좋다. 다단히트이기 때문에 같이 맞는다면 오히려 손해이므로 대공기는 앉아 강펀치를 이용하자. 라이노 혼은 돌진기로, 위력은 강하지만 거리를 잘 맞추지 않으면 반격 당하기 때문에 자주 사용하는 것은 좋지 않다. 마렛트 스매시는 하단 회피에 중단판정이 있고 반격 받지 않으니 견제기로 쓸 수 있다. 스핀 사이즈는 연속기로 연결되지 않지만(EX제외) 리치가 길어서 역시 견제기로 쓰면 적당하다. 링크스테일은 하단판정이 있지만 너무 느리므로 체력깎기로나 사용하자(연속기로 쓸 수 있는 약 링크스테일은 앉아 중킥보다 약하다). 물론 EX로 사용하면 빨라서 그냥 쓰기에도 좋고 연속기로도 이용가능.

슈퍼아츠

엘레나의 특징은 힐링. 자신의 체력을 회복하는 것으로, 전작에 비해 빨라져 지금은 그냥 써도 반격 받지 않을 정도의 속도가 되었다. 잡기 후에 사용하면 상대가 일어날 때 끝날 정도의 속도. 회복량도 꽤 높은 편이고 회복 중에 PPP를 누르면 중단할 수도 있어 실용성이 높은 슈퍼아츠. 대신 힐링을 사용할 경우 데미지가 큰 공격이 힘들다는 단점이 있다. 나머지 두 개는 어느 것이나 발동이 빨라 기상공격으로도 좋으며 게이지가 많아 EX필살기를 쓰기에도 좋다. 세 개 모두 상당히 실용성이 있어 어느 것을 선택할지 고민하게 된다. 역시 자신의 선택에 달린 것이다….

연속기

- 앉아 중P ➡ 스크래치 호일 or 스핀 사이즈(EX) or 슈퍼아츠 ➡ (스핀사이즈인 경우) 점프 중P ➡ 강P(타겟콤보)
- (윤, 양, 오로, 엘레나, 이부키 제외(구석에서는 이부키만)) 앉아 중P ➡ 스핀 사이즈(EX) ➡ 라이노 혼(EX) ➡ 스크래치 호일
- 강P ➡ 강K ➡ 스피닝 비트(캔슬하지 않아도 됨)
- 마렛트 스매시(강) ➡ 스피닝 비트 or 브레이브 댄스(캔슬하지 않아도 됨)



◀이 건 도 발 수 준이군



▲회복량도 매우 높다



▲빨라서 행복한(?) 기술

엔딩

(9스테이지 마코토와 싸우기 전)

마코토: 뭐야, 너! 그렇게 혼자 웃고 있으면 기분 나쁘잖아! 어쨌건 승부다! 어떻게 되도 몰라!

엘레나: 난 너하고 친구가 되고 싶어. 그것을 위해 싸우는 거야! 함께 즐겨보자고!

마코토: 치, 친구?? 뭔가 이상한 녀석이군!

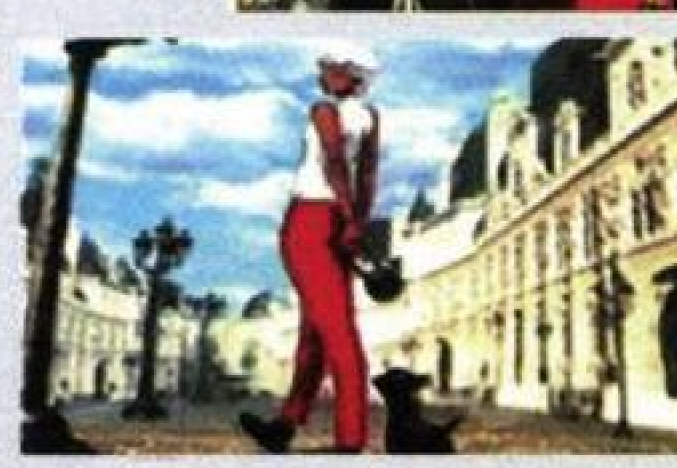
(길을 이긴 후)

「—— 친구 나루에게 ——」

잘 지내고 있니? 나는 굉장히 잘 지내. 프랑스는 얼마 전에 수확제가 끝나서 조금 아쉬워. 이렇게 혼자 차를 마시고 있으면 즐거웠던 일본의 여름이 떠올라. 유카타를 입고 갔던 여름축제, 밤하늘에 가득한 불꽃놀이, 나한테는 전부가 처음 겪는 경험이라 격투보다 두근두근할 정도야. 다음에는 고향의 대초원에 나루들을 초대하고 싶어. 나의 가족들도 반드시 모두가 마음에 들 거야. 다음에 만나는 것은 겨울방학일까? 모두들 이제부터 수험공부를 하겠구나. 건강에 주의해. 그럼 다음에 만나자!

엘레나: 자, 그럼! 나도 공부해야지, 힘내자!





더들리



특수기	
슬리핑 잽	→ + 약P
스토막 블로우	→ + 중P
레버 블로우	→ + 중K
스텝 스트레이트	→ + 강P
다트 샷	→ + 강K

필살기

이름	커맨드	비고
제트 어퍼	→↓↘+P	EX
머신건 블로우	←↙↓↘→+P	EX
크로스 카운터	→↘↓↙←+P	EX, 반격기
쇼트 스윙 블로우	→↘↓↙←+K	EX
더킹 스트레이트	←↙↓↘→+K 후 P	
더킹 어퍼	←↙↓↘→+K 후 K	

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	로켓트 어퍼	↓↘→↓↘→+P	2
Ⅱ	롤링선더	↓↘→↓↘→+P (연타)	1
Ⅲ	코크스크류 블로우	↓↘→↓↘→+P	3

타겟콤보
앉아 약K ➡ 중K
→ + 약P ➡ 중P
→ + 강K ➡ 중K
약P ➡ 중P ➡ 중K
앉아 약K ➡ 앉아 중P ➡ 앉아 강P
중K ➡ 강K ➡ 강P
중P(→ + 중K) ➡ 중K ➡ 강P
약K ➡ 중K ➡ 중P ➡ 강P

이부키와 맞먹는 타겟콤보…. 타겟콤보만으로 충분히 버틸 수 있는 캐릭터로, 실제로 필살기들이 그렇게 좋지는 않기 때문에 거의 통상기만으로 싸워야 한다. 하지만 통상기들이 매우 강력하고 판정이 좋아 그다지 걱정할 것은 없다. 대시속도는 보통, 점프는 낮은 편으로 점프공격으로는 강펀치와(대공) 강킥을(지상) 사용하면 좋다. 앉아 강킥이 상대를 띄우는 성질이 있으므로 자주 사용하자. 리치도 긴 편이다. 견제는 중펀치, 강펀치, 앉아 중펀치, 앉아 강펀치 정도로 사용하면 된다.

필살기

제트 어퍼는 승룡권계 필살기로, 역시 대공기로 사용할 수 있으며, 스턴치가 매우 높다. 머신건 블로우는 먼 거리에서 갑자기 공격할 수 있지만 대체적으로 블로킹이 쉽고 빠르지 않기 때문에 그다지 좋다고 볼 수는 없다. 더킹 스트레이트와 어퍼는 대시 대신 접근하다가 갑자기 공격하는 용도로 사용하면 효과를 볼 수 있는 필살기. 하지만 대시중 공격받지 않도록 주의해야 한다. 크로스 카운터는 반격기이지만 '맞고 나서' 반격하므로 파워가 강한 Q나 휴고 등에게는 그다지 효과가 없다. 쇼트 스윙 블로우는 연속기로는 사용할 수 없지만 딜레이가 없고 스턴치가 높으므로 일부러 노리고 사용해도 좋다. 하지만 너무 많이 사용하면 상대가 알아채기 쉽다. 그래도 특별히 반격 받는 것은 아니므로 걱정할 필요는 없다.

슈퍼아츠

게이지에 반비례하는 위력. 모두 발동이 빨라 기상공격으로 사용하기에도 좋다. 코크스크류 블로우의 경우 위력은 낮지만 막혀도 반격받지 않는다는 점이 최고의 장점으로, 총 5히트 중 최초의 히트가 가장 강하다. 로켓트 어퍼는 반격 받는 것이 큰 단점. 결국 코크스크류나 롤링선더냐의 문제인가…. 롤링선더는 화면 구석에서 히트할 경우 후속타도 넣을 수 있다.

연속기

- 점프 강K ➡ 강K ➡ 제트 어퍼 ➡ 로켓트 어퍼
- 앉아 강K ➡ 더킹 어퍼(중)
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 앉아 강K ×4 ➡ 더킹 어퍼(중) ➡ 로켓트 어퍼 or 코크스크류 블로우
- 쇼트 스윙 블로우 ➡ 슈퍼아츠
- 강K ➡ 더킹 어퍼(대시만) ➡ 슈퍼아츠
- 강K ➡ 머신건 블로우(EX) ➡ 머신건 블로우(약) ➡ 더킹 어퍼(중)



▲저 엄청난 얼굴을 좀 보라!


▲그는 표정관리의 일인자?

- 다트 샷(앉아서 히트) ➡ 로켓트 어퍼 or 코크스크류 블로우
- 스텝 스트레이트 ➡ 롤링선더

엔딩

(9스테이지 류와의 싸움 전)

더들리: *자네가 그 유명한 사무라이 파이터인가?*

류: *기묘한 우연이군. 나도 당신을 찾고있었다고. 영국 제일의 퍼펙트 복서. 당장 한판 붙어보고 싶다!*

더들리: *…후후후. 마음에 들었다! 신사와 같은 태도, 그 눈빛. 즐거운 오후가 될 것 같군!*

(길을 이긴 후)

더들리: *'센트스위잔'의 가련함, '이브리함더비'의 좋은 향기, '딘티베스'의 기품, '엉클월터'의 풍격…*

더들리: *아버지…. 아버지께서 남겨주신 이 로즈가든은 오늘도 변함없는 아름다움으로 제 마음을 적셔주고 있습니다.*

집사: *더들리님…. 슬슬 시간이….*

더들리: *그런가, 오늘밤은 중요한 왕실 어전 시합의 날이었지. 시합은 몇 시부터였지?*

집사: *밤 8시부터입니다.*

더들리: *뭐라고!? …앞으로 5시간밖에 없지 않은가! 빨리 집으로 돌아가자!*







오로



특수기

팔꿈치 돌리기	→ + 중P
2단 점프	점프중 ↘ or ↑ or ↗

필살기

이름	커맨드	비고
일륜장	← (Hold) → + P	EX
귀 안마	↓ (Hold) ↑ + P	EX
인간기둥 건너기	↓↘→ + K	EX, 공중 가능
인왕력	→↘↓↙← + P	

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	귀신력	↓↘→↓↘→ + P 후 P	1
Ⅰ	귀신추	↓↘→↓↘→ + PP	MAX상태에서 사용
Ⅱ	야행귀	↓↘→↓↘→ + P	3
Ⅱ	야행대귀	↓↘→↓↘→ + PP	MAX상태에서 사용
Ⅲ	천구석	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅲ	천구난석	↓↘→↓↘→ + PP	MAX상태에서 사용

타깃콤보

근접 약K ➡ 중K

'위대한 대선인' 오로. 하지만 어딜 봐도 방사능에 오염되었다거나… 그런 것으로밖에 보이지 않는데…. 어쨌거나 오로는 보기와는 달리 통상기들이 매우 강하다. 리치가 매우 길며 판정도 좋은 편으로, 견제로는 중킥과 앉아 중펀치, 앉아 강펀치를 주로 사용하자. 중킥은 약간의 하단회피가 가능하며, 앉아 강펀치는 각도에 따라 대공기로도 이용할 수 있다. 또한 오로는 대시가 매우 빨라 거리조절을 쉽게 할 수 있다. 대시를 이용해 접근해 견제를 하다가 도망 등의 전법으로 싸우자.

필살기

일륜장은 장풍계의 필살기로 중이나 강으로 사용할 경우 위쪽으로 발사한다. 모으기 계열이라 사용하기 힘든 면이 있지만, 상대의 점프를 예측하고 위쪽으로 공격하면 효과만점. 귀 안마는 대공기로 사용하면 좋다. 먼 곳은 앉아 강펀치, 가까운 곳은 귀 안마로 공격하는 것이다.

인왕력은 타격잡기로, 연속기로 사용하기에 좋으며 그냥 찔러보기 용으로 사용해도 좋다. 인간기둥 건너기는 거리를 잘 맞추면 역가드를 노릴 수 있다는 것이 장점이지만 맞추기가 매우 어렵다.

슈퍼아츠

오로의 슈퍼아츠는 각각 MAX상태에서 사용할 수 있는 것들이 있다. 귀신력은 일정 시간 동안 강펀치가 잡기로 변하는 것으로, 방어할 수 없으며 한 번 맞춰도 다시 기회가 있다. 귀신추는 뛰어들어서 잡는데, 역시 방어는 불가능. 귀신력보다 위력은 세지만 실패하면 게이지가 전부 날아간다. 야행귀는 에너지 덩어리(?)를 발사하는데, 이것과 같이 이동해 공격할 수 있다. 사용 후에는 상대방이 위축될 수밖에 없으므로 게임을 자신의 페이스로 만드는 데에 사용하자. 야행대귀는 게이지 3개를 한꺼번에 쓴다. 대신 위력은 매우 강력해 모든 캐릭터의 슈퍼아츠 중에서 최고. 총 12히트인데, 거리를 조절한 후 상대의 허점을 노려 사용해야 한다. 천구석은 바위나 콘크리트 덩어리 등의 물체를 3개 불러와 같이 공격해 통상기에 추가 데미지를 줄 수 있다. 천구난석은 천구석의 강화판으로 총 5개를 불러내는 대신 시간이 더 짧다.

연속기

- [근접 중P ⇨ 인간기둥 건너기(중)] ×2 ➡ 근접 중P ➡ 캔슬 하이점프 강K or [귀신력 ⇨ 점프 강P]
- 중K or 앉아 중K ➡ 인왕력 or 귀 안마
- 앉아 강P ➡ 귀신추
- [근접 중P ⇨ 인간기둥 건너기(중)] ×2 ➡ 근접 중P ➡ 천구난석 ➡ [중K ⇨ 점프 강K] × 3 ➡ [근접 중P ⇨ 인간기둥 건너기(중)] ×2 ➡ 근접 중P ➡ 캔슬 하이점프 강K



▲위대한 대선인 이곳에 잠들다



◀엄청난 공격





▲도대체 저것들은 무엇이란 말이냐

◀힘 좋은 노인 오로

엔딩

(9스테이지 고우키와 싸우기 전)

오로: *훗훗! 이건 대단한 '기'로군! 그것이 살의의 뭐라고 하는 그것인가? 젊은이치고는 훌륭하군.*

고우키: *…소문으로 듣던 선인인가. 입놀림이 지나치면 몸에 좋지 않다.*

오로: *권의 길이라는 것은 상당히 힘든 것인데 그렇게 간단히 극에 달해버리면 곤란하지. 어디, 한번 내가 시험해볼까!*

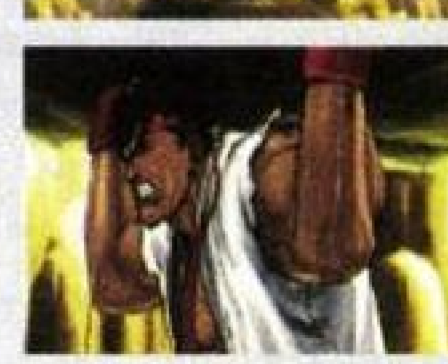
(길을 이긴 후)

오로: *효효효… 이렇게 진정한 수행을 하는 것도 50년 만이군. 그 애송이와 만나서 옛날의 피가 끓어오르는 것 같아. 그 녀석은 재미있는 남자야…. 얼마동안은 물러설 수 없게 되었어!*

류: *응? 지금 어떤 기묘한 할아버지의 목소리가 들린 것 같은…? 기분 탓인가….*

오로: *그 녀석이라면 지금도 수행을 하고 있을 테니까. 양손을 사용해 상대해 줬더라면 좋았을까. 뭐 15년이나 지났으니 어디에 있는지… 자, 조금 쉬어볼까~*







네크로



특수기	
드릴 킥	공중에서 ↓ + K
엘보 캐논	↙ + 강P

필살기		
이름	커맨드	비고
전자 블래스트	→↓↘ + P (연타)	
스네이크 팡	←↙↓↘→ + K	
토네이도 훅	←↙↓↘→ + P	EX
플라잉 바이퍼	↓↙← + P	EX
라이징 코브라	↓↙← + K	EX

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	초전자 스톰	↓↘→↓↘→ + P (연타)	1
Ⅱ	슬램 댄스	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅲ	일렉트릭 스네이크	↓↘→↓↘→ + P	2

타겟콤보
← + 약K ➡ 중P

달심의 후계자? 네크로는 통상기의 리치가 상당히 길다. 따라서 견제에 있어 최고의 위치를 갖고있는 것이다. 하지만 강공격들은 리치가 긴 대신 느려서 자주 사용하다가는 쉽게 반격 받는다. 중킥으로 커버할 수 있는 거리라면 중킥을, 그보다 더 멀다면 강펀치와 강킥을 사용하자. 대공기로 앉아 중펀치를 사용하면 좋다. 모든 통상기는 ← 상태에서 입력하면 접근전에 맞는 공격을 하는데 이것 역시 중킥과 중펀치를 사용하자. 네크로는 접근전보다는 약간 떨어져서 견제하는 것이 좋다.

필살기

역시 통상기로 대부분 커버할 수 있기 때문일까? 필살기들의 비중은 그리 높지 않다. 전자 블래스트는 써놓고 상대가 접근하길 기다리는 정도로나 사용하자. 스네이크 팡은 타격잡기로 블로킹이 불가능하며 하단이므로 기습적으로 사용하면 좋다. 점프로 회피하는 것에는 신경을 써주어야 한다. 플라잉 바이퍼와 라이징 코브라는 중단판정으로 플라잉 바이퍼는 하단공격 회피, 라이징 코브라는 대공성과 약간의 공격 회피 기능이 있다. 토네이도 훅은 강이라면 후속타, 중이라면 캔슬기로 사용할 수 있다. 가끔씩 사용해서 맞으면 좋은 필살기.

슈퍼아츠

슬램 댄스는 잡기기술이라 연속기로의 사용은 매우 힘들다. 역시 단독으로 사용해야 하지만 그 위력은 매우 강한 편. 커맨드가 한바퀴 계열이 아니라는 것 때문에 개인차가 작용하게 된다. 어느 상황에서나 바로 사용할 수 있도록 연습하자. 일렉트릭 스네이크는 하단이고 게이지가 2개이지만 위력이 약한 편이다. 그리고 EX필살기의 비중이 크지 않은 네크로에게는 큰 의미는 없다. 하단이라는 것에 만족하도록. 초전자 스톰은 셋 중에서 가장 빨리 발동되며 위력도 쓸만하다. 단, 막히면 반격 당하게 되는 것이 단점. 하지만 연속기로 사용하기에 가장 좋아 그런 것을 생각하지 않아도 된다.



▲동글동글~ 그런데 저 포즈는?



▲초~전~자 요~요 …는 아닌가?



▲그는 사실 달심의 후계자?

연속기

- ← + 강P ➡ ↙ + 강P ➡ (구석 한정) ← + 중P
- 토네이도 훅(강) ➡ ← + 중K ➡ 토네이도 훅(중, EX)
- 앉아 약K ➡ 토네이도 훅(약) ➡ 초전자 스톰
- ← + 중K ➡ 초전자 스톰
- 토네이도 훅(강) ➡ 슬램 댄스
- ← + 중K ➡ 토네이도 훅(중) ➡ 일렉트릭 스네이크 ➡ (구석 한정) 전자 블래스트(약) ➡ ↙ + 강P

엔딩

(9스테이지 트웰브와 싸우기 전)

네크로: ***적당히 해둬! 언제까지 따라 올 거냐! 전부 알고 있어. 길 패거리의 하수인이라는 건!***

트웰브: ……;

네크로: ***완전체인지 뭔지는 모르겠지만 양산품에게는 질 리가 없어! 자, 와라! 스크랩을 해서 돌려보내 주겠다!***

(길을 이긴 후)

에피: ***이리아~~~~앗! 더는 못해~~~!!(이리아: 에피가 네크로를 부르는 이름)***

네크로: ***안 돼! 달려, 달려야 돼! 이제 곧 국경의 숲이야. 거기까지 힘내!***

(추격대를 본 네크로)

병사: ***위에 있다! 선두차량에 접근해라! 협공을 한다! 2명을 A국으로 넘길 수는 없어! 놈들의 세포에는…***

에피: ***여기까진가…***

네크로: ***아냐, 아직이야! 간다 에피!!***

(다리 아래로 뛰어내리는 네크로)

네크로: ***…이이이이이이이이이!***

에피: ***우아아아앗! 이리아아~ ~ 앗!!***

네크로: ***에피~~~!!***

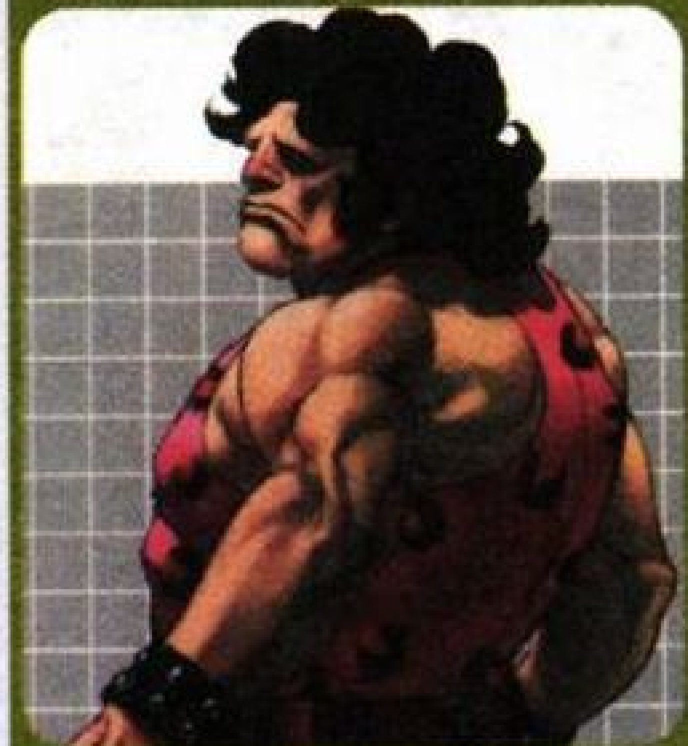


(팔을 늘려 에피를 잡는 네크로)

에피: ***살았다…***

네크로: ***이 번 만은… 이런 몸에게 감사하고 싶은 기분이군…***

휴고



특수기	
해머 훅	→ + 강P
드롭킥	강K(방향에 따라 약간 다름)
보디 프레스	공중에서 ↓ + 강P

필살기		
이름	커맨드	비고
자이언트 팜 봄버	↓↙← + P	EX
몬스터 라리어트	↓↘→ + K	EX
문설트 프레스	레버 1회전 + P	잡기
슈트다운 백브레이커	→↓↘ + K	대공잡기
울트라 스루	→↘↓↙← + K	잡기, 후속타 가능
미트 스캇사	레버 1회전 + K	잡기

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	기가스 브레이커	레버 2회전 + P	1
Ⅱ	기가톤 프레스	↓↘→↓↘→ + K	2
Ⅲ	해머 마운틴	↓↘→↓↘→ + P	2

얼굴에서부터 느낄 수 있듯 휴고는 강하고 튼튼하고(?) 느린 삼박자가 잘 맞춰진 캐릭터이다. 그리 빠른 통상기들은 없지만 강한 파워를 믿고 싸우자. 휴고는 잡기의 범위가 넓어 상대가 접근하기 힘들기 때문에 통상기가 느려도 싸울만하다. 중킥과 약펀치, 앉아 중펀치, 앉아 약펀치, 해머 훅을 중심으로 싸워나가도록. 몇 대만 맞추면 상대방이 위축되어 자신의 페이스로 밀고 나갈 수 있다. 드롭킥의 하단회피 판정도 적극 활용하자.

필살기

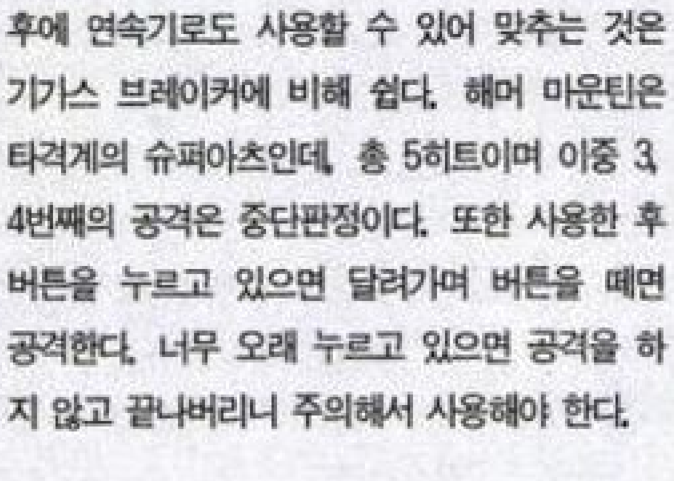
잡기기술이 많은 휴고. 약펀치 등으로 견제를 하다가 접근해서 잡기를 사용하는 방법을 사용하라는 제작자의 계시(?)인 듯 하다. 문설트 프레스는 보통의 커맨드 잡기로, 가장 강력하므로 기회가 되면 꼭 이것을 사용하는 습관을 들이자. 없는 기회를 만들어서 사용해도 좋을 정도의 위력이다(일반 필살기치고는). 울트라 스루는 커맨드가 비교적 간단하며 위력도 높은 편. 기가톤 프레스를 사용할 때에는 문설트 프레스보다 이것을 쓰는 것이 좋다. 히트하면 슈트다운 백브레이커로 연결하자. 미트 스캇사는 달려가서 잡는데, 방어할 수 없긴 하지만 너무 느려서 알아채기가 쉽다. 자이언트 팜 봄버는 견제기로 사용하면 좋고, 몬스터 라리어트는 돌진계이므로 가끔 찔러보기 정도로나 사용하면 알맞다.

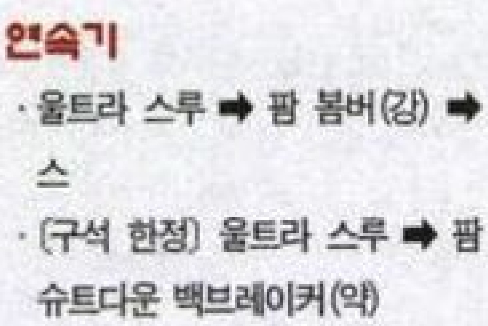
슈퍼아츠

기가스 브레이커는 커맨드에서부터 매우 강력하다는 것이 느껴지는 기술. 파워가 매우 강하고 잡기이기 때문에 막히지 않는 것이 장점. 하지만 커맨드가 2바퀴인 만큼 아무 때나 사용할 수는 없다. 점프 후나 일어나며 사용하면 좋다. 메가톤 프레스는 대공잡기로, 상대가 지상에 있다면 맞지 않는다. 대신 잡기이기 때문에 블로킹도 할 수 없는 것이 장점. 울트라 스루 후에 연속기로도 사용할 수 있어 맞추는 것은 기가스 브레이커에 비해 쉽다. 해머 마운틴은 타격계의 슈퍼아츠인데, 총 5히트이며 이중 3, 4번째의 공격은 중단판정이다. 또한 사용한 후 버튼을 누르고 있으면 달려가며 버튼을 떼면 공격한다. 너무 오래 누르고 있으면 공격을 하지 않고 끝나버리니 주의해서 사용해야 한다.

연속기

- 울트라 스루 ➡ 팜 봄버(강) ➡ 메가톤 프레스
- (구석 한정) 울트라 스루 ➡ 팜 봄버(약) ➡ 슈트다운 백브레이커(약)
- 보디프레스(역가드 가능) ➡ 앉아 약K ➡ 몬스터 라리어트(EX, 버튼 바로 뗌)
- 팜 봄버(강) ➡ 팜 봄버(약) ➡ 해머 마운틴
- 앉아 약P ×2 ➡ 해머 마운틴
- 팜 봄버(강) ➡ 앉아 약K ➡ 몬스터 라리어트(EX, 버튼 바로 뗌) or 해머 마운틴





▲살 수 없겠군

◀공중에 뜰 수는 있군



▲박수~ 짝짝

엔딩

(9스테이지 류와 싸우기 전)

휴고: *포이즌이 찾아냈다는 남자는 너인가? 우리들은 강한 레슬러를 스카웃하고 있다. 너, 약속해라! 진다면 우리의 군단에 들어온다고!*

류: *…좋다. 레슬링도 싸움의 참고가 된다. 물론 질 생각은 없다! 진짜로 간다!!*

(길을 이긴 후)

해설: *들어보십시오! 이 함성! 특설 링이 부서질 것 같습니다! 세계최강 태그매치 왕좌 결정전, 무제한 한판승부의 승자가 드디어…*

해설: *!? 지, 지진이다!!*

(링을 뒤집는 휴고)

포이즌: *잠시 실례~~~! 우리들은 'H.W.A.(휴지 레슬링 아미)'! 오늘부터 너희들은 우리의 밑에 들어와야겠어. 그것이 싫다면 이 휴고를 쓰러트려 보도록! 지금까지 50명이 도전했지만 지금은 전원 우리 밑에 들어와 있다.*

켄: *아~아, 어째서 우리들이 이런… 류!?*

류: *핫핫핫, 이건 괜찮군!*

켄: *(너… 상당히 즐기고 있군!?)*

포이즌: *자 어떤가? 이 얼굴을 보고 떨고 있는 건가!? 덤비지 않는다면 이 곳을 우리의 홈 링으로 접수하지!!*







유리안



특수기	
쿼럴 펀치	→+중P
쿼럴 킥	→+중K
테리플 스매시	→+강P

필살기		
이름	커맨드	비고
채리오트 태클	←(Hold)→+K	EX
바이올렌스 니 드롭	↓(Hold)↑+K	EX
데인저러스 헤드 배트	↓(Hold)↑+P	EX
메탈릭 스피어	↓↘→+P	EX

슈퍼아츠		
이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ 타일런트 배니시	↓↘→↓↘→+P	2
Ⅱ 유비텔 선더	↓↘→↓↘→+P	2
Ⅲ 에이지스 리플렉터	↓↘→↓↘→+P	2

타겟콤보
약P ➡ 중P
→+중P ➡ 강P

괴상한 패션의 아저씨인 유리안. 그는 길과 매우 닮았다(형제니까 당연한 건가…). 패션만이 아니라 통상기, 필살기까지도 매우 비슷한데, 역시 성능은 유리안이 떨어진다. 그래도 그것은 길이 좋은 것이지 유리안이 나쁜 것이 아니므로 다른 캐릭터들에 비해 약한 것은 아니다. 어쨌건 견제기로는 중킥과 앉아 강킥, 대공기로는 앉아 강펀치를 사용하자. 중단기는 강킥과 테리플 스매시의 두 가지가 있는데, 강킥보다 테리플 스매시가 더 빠르다.

필살기

메탈릭 스피어를 제외하면 모두 모으기' 계열의 필살기. 따라서 적절한 타이밍을 포착해도 사용하기 어렵다는 것이 단점. 메탈릭 스피어는 장풍계로 중, 강은 위쪽을 공격한다. 오로와 마찬가지로 상대의 점프를 예측해 사용하자. 데인저러스 헤드 배트는 앉아 강펀치로 공중에 뜬 적에게 후속타로 사용할 수 있으며, 대공기로 사용하는 것도 가능. 바이올렌스 니 드롭은 거리를 잘 맞춰 페인트 공격을 하다가 간간이 상대가 맞도록 사용하자. 채리오트 태클은 돌진기이므로 기습공격에 사용할 수 있고, 연속기로도 이용이 가능하다.

슈퍼아츠

강한 파워를 갖고 있으면서 연속기로 이용하기 쉬운 타일런트 배니시. 하지만 막히면 반격당하기 때문에 아무 때나 사용할 수는 없다. 유비텔 선더는 위력은 낮지만 스턴치가 높고, 범위가 넓어 아무 때나 사용할 수 있다(물론 맞는 것을 기대해서는 안 된다). 에이지스 리플렉터는 위력은 기대할 수 없지만 일정 시간동안 판정이 지속되기 때문에 상대방이 위축되는 것을 노리는 것이 가능하다. 버튼에 따라 거리가 다르며, PP로 사용하면 위쪽에 리플렉터를 만든다. 에이지스 리플렉터는 상당히 복잡한 연속기를 만들 수 있지만 난이도가 매우 높은데, 아래의 연속기는 그 중의 하나로 조건이 가장 단순한 것이다.

연속기

(태클: 채리오트 태클, 헤드 배트: 데인저러스 헤드 배트, 유비텔: 유비텔 선더, 타일런트: 타일런트 배니시, 스피어: 메탈릭 스피어, 리플렉터: 에이지스 리플렉터)

구석에서 채리오트 태클 연속 히트 가능 캐릭터

- 중 ➡ 약 : 류, 켄, 숀, 고우키, 네크로, 유리안, 트웰브, 춘리, Q, 마코토
- 강 ➡ 약 : 류, 켄, 숀, 고우키, 네크로, 유리안, 트웰브, 춘리, Q, 엘레나
- 강 ➡ 중 : 류, 켄, 숀, 고우키, 네크로, 유리안, 트웰브, 춘리, Q, 마코토, 휴고

- 앉아 강P(1히트) ➡ 태클 ➡ 유비텔 or 타일런트
- 앉아 강P(2히트) ➡ 태클(강) ➡ (구석 한정) 강P
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 앉아 강P(2히트) ➡ 태클 ➡ 태클 ➡ 강P
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 앉아 강P(2히트) ➡ 태클(약) ➡ 스피어(약) ➡ 태클(중) ➡ 강P
- (엘레나 제외) 앉아 강P(2히트) ➡ 헤드 배트(EX) ➡ 태클(강) or 헤드 배트(EX) ➡ (태클일 경우) 유비텔
- (구석 한정) 스피어(강, 공중히트) ➡ 스피어(강)×2(5회까지 가능) ➡ 태클 ➡ 태클 ➡ 강P
- (구석 한정) 태클(강) ➡ 리플렉터(약) ➡ 태클(강) ➡ 앉아 강펀치(1히트 캔슬) ➡ 태클(강) ➡ 리플렉터(약) ➡ 태클(강) ➡ 앉아 강P(2히트) ➡ 태클(EX) ➡ 태클(강) ➡ 태클(중)



▲위쪽으로도

엔딩

(길과 싸우기 전)

길: *알고 있다. 결코 묻힐 수 없는 신과 인간의 차. 형제라고 해도 증오가 깊고, 인정받는다고 해도 용서할 수 없는 것이지? 형의 자비로써 편안한 죽음을 내려주지!*

유리안: *나는 지금 돌이켜보고 있다…. 치욕과 증오로 물들었던 과거를. 그리고 바라보고 있다. 모든 원흉이 사라진 미래를…. 봐아! 네놈이 없어진 세계는!*

(길을 이긴 후)

유리안: *이것이 2000년에 걸쳐 축적된 '조직의 두뇌'…. 어느 정도의 가치인지는 모르겠지만 추악하고 어지럽게 쌓여있는, 어리석음의 극치이다. 결국 혼자서는 아무 것도 안 되는 무능함의 모음일 뿐이 아닌가!*

(캡슐 안에 들어있는 길…)

유리안: *형님이여! 그곳에서 무엇을 보고 있는가! 그곳에서 세계가 보이는가? 이상사회라고 하는 것을 보고 있다고? 훗… 후하하하하! 훗핫핫핫핫핫!!*

컴퓨터: *퍼스널 체크〉 정통계승자 본인이라고 인정합니다.*

컴퓨터: *자폭코드 입력〉 A22ST8996HYXW….*

유리안: *… 나에게는 계승해야할 사명도 유산도 없다! 지금, 이 순간부터 나의 신화가 시작되는 것이다. 올해를 기해 정한다! AU(애프터 유리안) 원년으로!!*







고우키



특수기

두개파살	→ + 중P
천마공인각	전방점프중 ↓ + 중K

필살기

이름	커맨드	비고
호파동권	↓↘→ + P	공중 가능
작열파동권	→↘↓↙← + P	
호승룡권	→↓↘ + P	
용권참공각	↓↙← + K	공중 가능
아수라섬공	→↓↘ or ←↓↙ + PP or KK	
백귀습	→↓↘ + K	추가입력 P or K or 약P+약K

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	멸살호파동	↓↘→↓↘→ + P (공중 가능)	2
Ⅱ	멸살호승룡	↓↘→↓↘→ + P	2
Ⅲ	멸살호나선	↓↙←↓↙← + K (공중 가능)	2
☆	순옥살	약P, 약P, →, 약K, 강P	MAX 상태에서 사용
☆	금강국렬참	↓↓↓ + PPP	MAX 상태에서 사용

타겟콤보

근접 중P ➡ 강P

고우키는 여전히 류, 켄과 닮았다(특히 류). 대부분의 통상기들은 류와 완전히 같은데, 한 가지 다른 것이라면 원거리 강펀치. 이것은 리치가 매우 길기 때문에 견제기로 유용하게 사용할 수 있다(윤의 강킥과 비슷). 그 외에는 류와 같이 중킥, 강킥, 앉아 중킥을 주로 사용하면 좋으며, 두개파살로 중단공격을 하면 거의 완벽하다. 또한 류, 켄에게는 없는 천마공인각을 잘 사용한다면 역시 무적의 캐릭터가 될 수 있다(물론 과장…). 하지만 고우키는 방어력이 매우 낮고, 빨리 스턴이 되므로 충분히 주의해야 한다.

필살기

고우키는 EX필살기가 존재하지 않는다. 따라서 어떻게 보면 갑작스럽게 공격하는 수단이 없다는 것이 되는데, 그런 만큼 통상기들을 잘 활용해야 하는 것이다. 필살기들의 사용은 류, 켄과 비슷하므로 특별한 설명은 필요하지 않다. 작열파동권은 상대가 일어날 때 사용하면 블로킹이 힘들기 때문에, 체력줄이기로 사용하자. 가끔씩 백귀습을 사용해 '기습'을 하고, 구석에 몰리면 아수라섬공으로 빠져나오면 좋다. 공중 호파동권(참공파동권)은 역시 판정이 매우 좋으므로 남발해도 좋다.

슈퍼아츠

어느 것이나 비슷한 슈퍼아츠들. 멸살호승룡은 켄의 승룡열파와 동일하므로 막히면 반격은 당연한 것이다. 멸살호나선은 위로 올라가며 공격을 하는데 상대를 끌어들이므로 멀어도 잘 맞는다. 공중에서도 나가므로 공중전에도 강하다는 장점이 있지만 역시 막히면 반격 당하는 것이 문제점. 멸살호파동은 막혀도 반격 받지 않으므로 마음놓고 써도 좋으며 공중에서도 사용할 수 있다는 장점이 있다. 단점이라면 기상공격으로는 사용하기 어렵다는 것 정도일까… 위력도 다른 것에 비해서는 약하다.

순옥살은 이미 유명한 기술. 어떤 것을 선택해도 사용할 수 있다. 상대가 알아채기 쉬우므로 상대의 공격순간을 노리는 것이 좋은데, 커맨드가 커맨드이니만큼 쉽지 않다. 그렇게 맞추려고 노력하기보다는 가끔 생각날 때만 사용하자. 금강국렬참도 마찬가지로 어느 슈퍼아츠든 사용할 수 있다. 매우 강한 위력을 갖고있으므로 상대가 구석에서 뒤로 점프를 한다거나… 허점이 보이면 즉시 사용하자. 무적시간도 있으므로 기상공격으로도 사용 가능.

연속기

- 앉아 중K ➡ 용권참공각(중) ➡ 호승룡권(중)
- (엘레나, 길, 유리안 제외) 원거리 강K ➡ 순옥살
- 앉아 중K ➡ 용권참공각(약) ➡ 호승룡권(약) or 멸살호나선 ➡ (호승룡권일 경우) 멸살호파동
- 근접 중P ➡ 멸살호승룡(캔슬하지 않아도 됨)
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 앉아 중K ➡ 용권참공각(약) ➡ 약P ➡ 금강국렬참



◀캡틴코만도+기스하워드?



▲엄청난 크기의 파동권



▶실패하면 끝



▲불타는 고우키!

엔딩

(길을 이긴 후)

잠수함: *이쪽은 심해 3000, 목표심도까지 앞으로 150, 관측 포인트까지는 약 40초 후에 도달, 선영을 확인, 페이즈3으로 이행….*

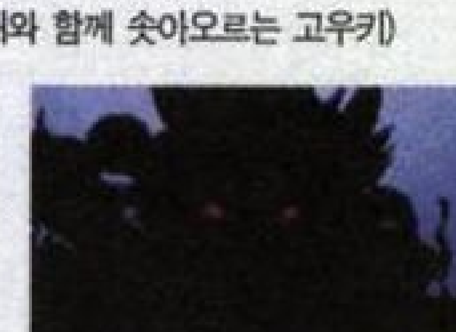
(배에는 고우키가…)

잠수함: *…엣!? 저것은…? 설마, 사람…? 말도 안돼!? 믿을 수 없어!*

CPS호(?): *뭐야! 뭐가 보이는 거야! 응답해! 이상하군, 무선이 끊기고…, 우왓!?*

(부서진 배와 함께 솟아오르는 고우키)

고우키: *무우우우웅!! 천충해력인!!*





POWER 공략왕! Dreamcast

길



특수기	
팜 어퍼	←+중P
쿼럽 킥	→+중K

필살기		
이름	커맨드	비고
파이로키네시스	↓↘→+P	
사이코 헤드 버트	↓↙←+P	
사이버 래리어트	→↓↘+P	
문설트 니 드롭	→↘↓↙←+K	

슈퍼아츠	
이름	커맨드
리절렉션	MAX상태에서 체력이 모두 줄어들면 자동으로 사용
메테오 스트라이크	↓↘→↓↘→+P
세라픽 윙	↓↘→↓↘→+K

타겟콤보
약P ➡ 중P
앉아 약K ➡ 앉아 중K

이 게임의 마지막 보스로, 모든 캐릭터로 엔딩을 본 후에 사용할 수 있는 길. 길은 유리안과 비슷하므로 유리안처럼 강펀치, 중킥, 앉아 강킥을 주로 사용하자. 유리안에 비해 파워가 강하고 스턴치가 높아 얼마 때리지 않아도 금방 이길 수 있다.

필살기

유리안과 달리 모으기 계열이 없다. 파이로키네시스는 기본적으로 2히트이며 유리안과 마찬가지로 중, 강은 위쪽을 공격한다. 헤드 배트는 빠르면서 스턴치도 높은 것이 장점으로 공중에서는 2번 연속으로 히트한다. 래리어트는 근접해서 히트하면 위력이 강하고, 니 드롭은 유리안과는 달리 상대의 위에서 찍는 형식이며 2히트의 필살기이다. 막혀도 반격받지 않으므로 마음놓고 사용하자.

슈퍼아츠

길은 슈퍼아츠를 선택하는 것이 아니고 그냥 세 가지를 모두 사용할 수 있다. 리절렉션은 체력을 전부 회복하는데 도중에 공격당하면 멈춘다. 하지만 무적시간까지 있어 공격하기는 매우 어렵다. 메테오 스트라이크와 세라픽 윙은 모두 엄청나게 강하며 메테오 스트라이크는 연속기로, 세라픽 윙은 블로킹이 불가능한 점을 이용해 가드데미지를 노리고 사용해도 좋다. 세라픽 윙을 사용하기 전에는 퍼스널 액션을 사용해 공격력을 높이도록 하자. 모든 슈퍼아츠가 게이지 MAX상태에서 사용할 수 있기 때문에 엑스트라 옵션에서 게이지 수를 늘리면 오히려 손해.

연속기

- 앉아 강P(2히트) ➡ 헤드 배트×2
- 앉아 강P(2히트) ➡ (약간 걸어가서) 앉아 강P(1히트 캔슬) ➡ 헤드 배트 ➡ 앉아 강P(1히트 캔슬) ➡ 헤드 배트 or 래리어트
- (구석 한정) 앉아 강P(2히트) ➡ 래리어트(2히트)×3
- (중앙 한정) 앉아 강P(2히트) ➡ 앉아 강P(2히트째만 히트) ➡ 래리어트(1히트)×4
- (구석 한정, 100% 스턴) 점프 강P ➡ 앉아 강P(2히트) ➡ 래리어트(2히트) ➡ 강P ➡ 래리어트(1히트) ➡ 래리어트(2히트)


▲블로킹 최대의 난관


▲막았는데…


▲이건 사기다

엔딩

(마지막인 알렉스와 싸우기 전)

길: *역시 왔는가, 알렉스군. 자네에 대해서는 처음 만났을 때부터 생각해고 있었다. 곧 싸움의 의미에 대해 생각하고 그 답을 구하기 위해 돌아온다, 라고.*

알렉스: *이곳에 올 것도 이미 알고있었다… 라는 건가? 아쉽게도 네 상상은 빗나갔다. 지금부터 나는 너를 때려눕힐 테니까, 그 뒤에 있는 것이 틀림없다. …내가 찾는 것은.*

길: *후하하하하! 그 대사도 이미 예상한 대로라고. 싸워주게… 진실을 가르쳐 주도록 하지.*

(알렉스를 이긴 후)

길: *자네는 크게 잘못되어 있네, 알렉스군. 증오도, 사랑도, 인간 속에서는 서로를 밀어내는 것은 불가능하다는 것을 모르는 거야. 살아가는 모든 것들은 위험한 밸런스를 자신의 안에 갖고 있다. 그것을 없애려고 했을 때 인간은 싸우고, 상처 입히고, 멸망으로 가속한다. 인정하는 거야…. 한쪽이 다른 쪽을 필요로 하고 있다는 것을. 내가 조금 도움을 주지….*

(길과 같아지는 알렉스)

알렉스: *(…뭐지? 이 기분은? 무엇인가를 잃고… 무엇인가가… 보였다…)*

(바닷가에서의 길의 연설)

길: *이상향…. 신화와 전설 속에서 사람들은 그것을 바랬다. 하지만 그것은 어딘가에 있는 것은 아니다. 바로 옆에 있으면서 눈치채지 못하는 것뿐이다. 2000년이라는 세월은 약간 길었다. 나는 조직에서 전해 내려온 계획의 오늘 여기서 완성한다. 잿빛의 절망적인 미래에 한숨쉬는 것도 이제 끝을 내지.*

(바다 저편에는…)







길: *자… 길이 열린다. 미숙한 '인류'라고 하는 종족의 진정한 진화의 길. 그래… 최후의 낙원에의 길이다!*

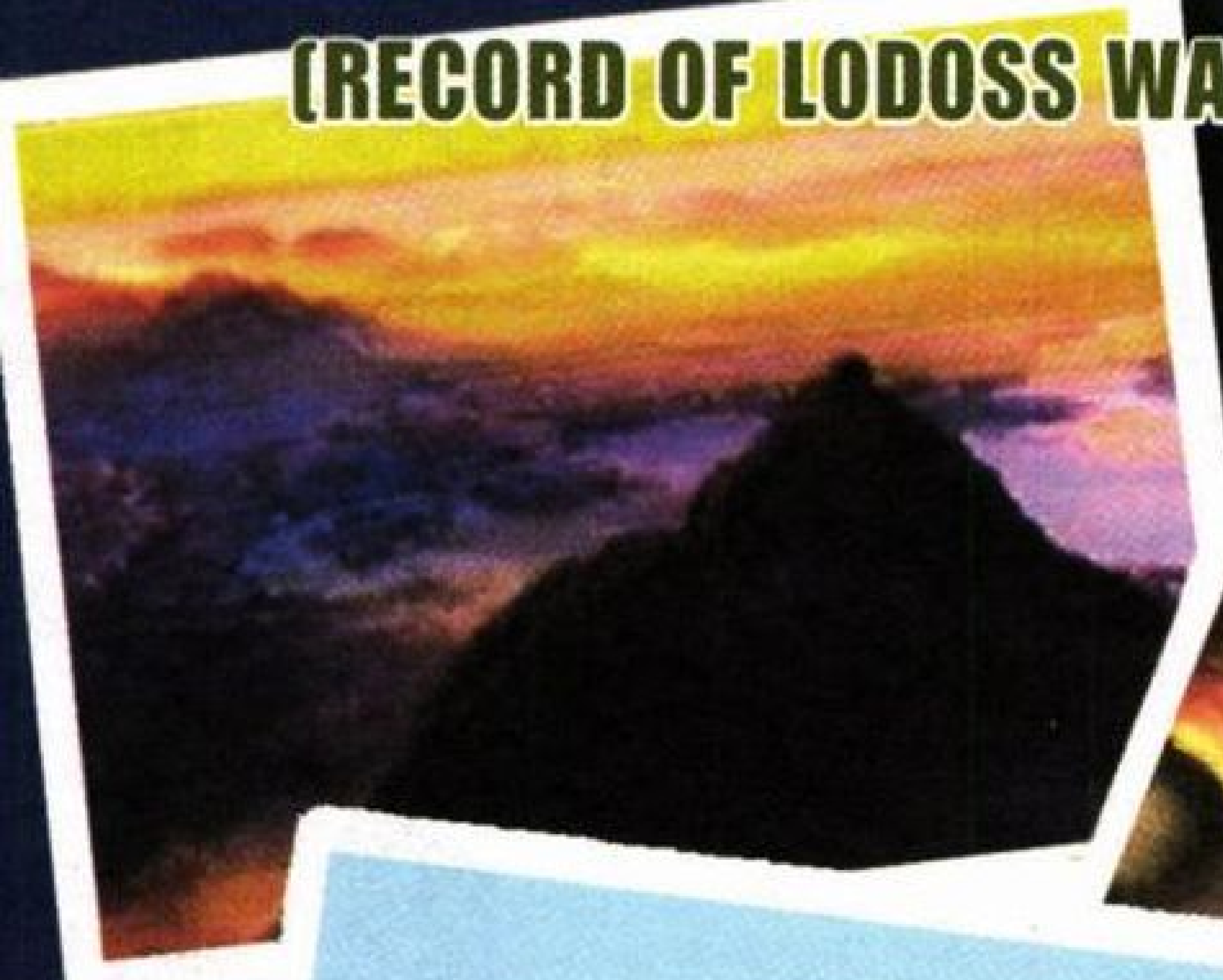
●장르:액션RPG ●제작사:각천서점 ●발매일:6월 29일 ●발매가:6,800엔

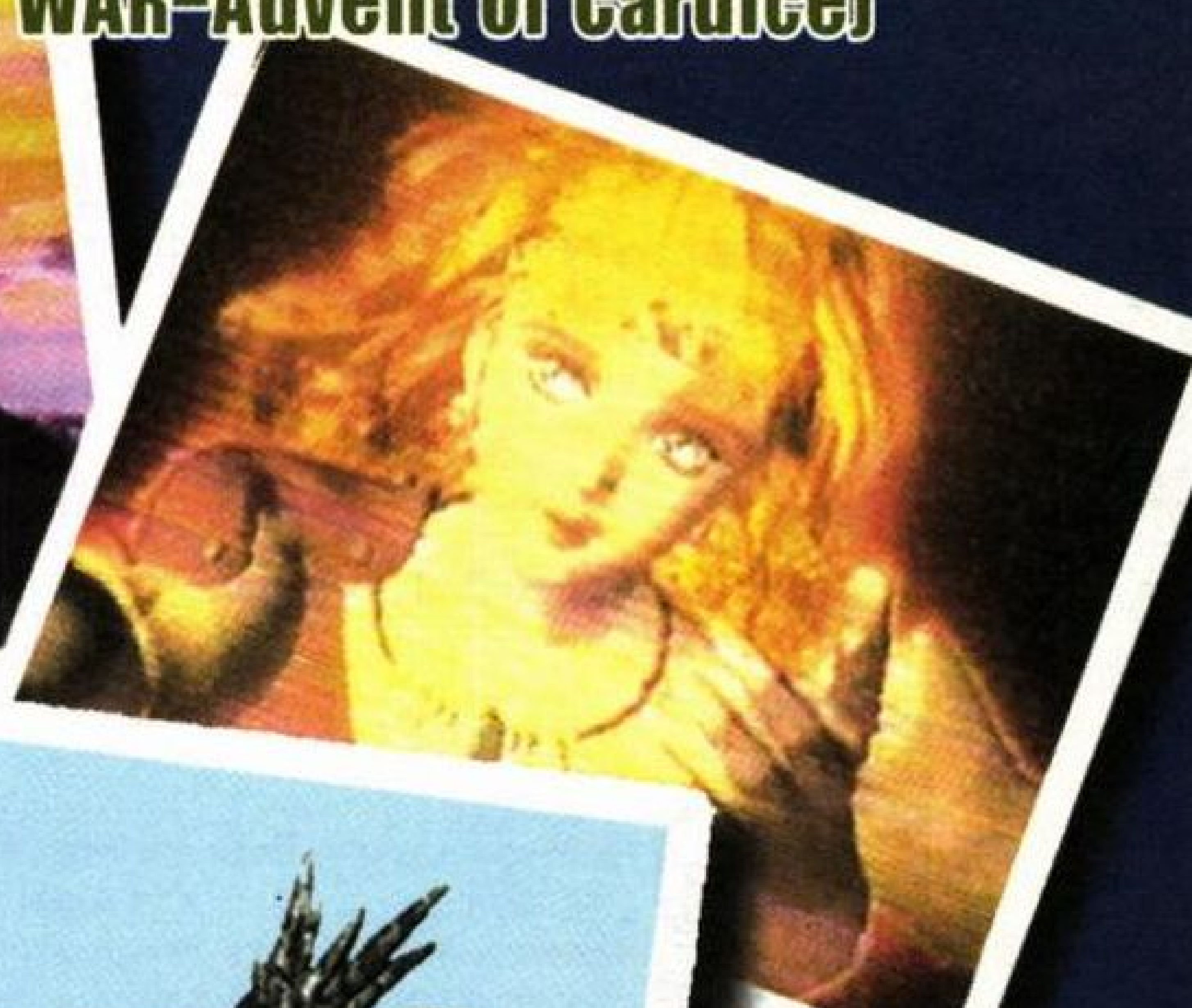
DREAMCAST

최강의 전설은 이미 시작 됐다!

로도스도 전기 -사신강림-

(RECORD OF LODOSS WAR-Advent of Cardice)







그래픽	★★★★
사운드	★★★★★
조작감	★★★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

지금 현재 게이머들이 관심을 보이고 있는 게임은? 또한 플레이하고 있는 게임은? 역시 「파판 9」임을 부정할 수 없다. 그래서인지 이 「로도스도 전기 -사신강림-」이 빛을 잃는지도 모르지만, 그러나 다르다하고 필자는 자신 있게 말할 수 있다. 의외로 상당한 재미를 선사하면서 RPG본연의 재미인 레벨업에 대한 즐거움이 확실히 녹아 있는 게임인 로도스도! 그럼 그 재미의 세계로 들어가 보자.

공략 … 문복규

이 게임은 어떻게 시작하는가?

로도스도 전기는 알고 있겠지?

굳이 여기서 「로도스도 전기」의 배경 스토리나 세계관등을 얘기 해 봤자 입만 아플 것이다. 로도스도는 거의 판타지소설의 바이블이 되어 있고, 또한 만화와 애니메이션도 있으니 정말로 혹시 모르는 사람이 있다면 구해서 보길 권한다. 여기서는 단지 이 게임의 배경에 대해서만 말하려고 한다.(이 말은 즉 실제 로도스도를 몰라도 플레이가 가능한 번외편이라는 말이다. 하지만 알면 재미는 두배.)



▲ 로도스의 최고 인기 캐릭터인 디도

로도스의 땅 전체를 흔들리게 했던 마신전쟁, 그 때의 영웅 두 사람이 싸웠던 영웅전쟁….
과거, 끊임없이 로도스는 격동의 태풍에 휘말려 왔었다.
그리고 지금, 로도스는 일찍이 없던 위기를 맞이하려 하고 있다.
"사신 카디스의 부활"
황야의 현자 워트는 로도스를 구하기 위해 지상 최강의 남자라고 불렸던 한사람의 용자를 부활시킬 결심을 했다.

위의 글을 읽어보면 알겠지만 이 게임은 사신의 부활이 모든 발단이 된다. 그 이름은 카디스. 바로 이놈이 나타나기에 주인공의 지지고 볶는 이야기가 시작되는 것이다. 뭐? 주인공이 요리사였냐고? 이런 무식한…

누가 나오는지는 알아야 할거 아냐?



황야의 현자 워트
(荒野の賢者ウォート)

마신전쟁에서 베드로와 환, 카라들과 함께 마신들과 싸웠던 "육영웅"의 한사람. 로도스의 최고의 마술사라고 불리우고 "황야의 현자"라는 칭호를 가진다. 바그나도에 의한 사신 카디스의 부활의 음모를 알게되어 오랜 친구인 붉은 머리의 기사를 부활시킨다. 게임 중간에 무언가 막히는 것 같으면 이 사람을 찾자. 그러면 여러 가지 힌트를 준다.



붉은 머리의 전사
(赤髪の戦士)

황야의 현자 워트가 사신 카디스에게 대항하기 위하여 이 세계에 부활시킨 전사. 생전에 기억을 잃었지만 이전에 마신전쟁에서 "육영웅"의 한사람으로서 추앙 받고 영웅전쟁에서 백의 왕 환과 무승부를 가졌다. "붉은 머리의 보병" 또는 "암흑황제"라고 불렸고, 지상최강의 칭호를 받았던 전설의 영웅이다(이 정도쯤 되면 주인공이 누구인가는 알 수 있다. 이건 절대로 미리보기가 아님).



잿빛 마녀 카라
(灰色の魔女カーラ)

500년에 걸친 시간동안 타인의 신체를 옮겨 다니며 정신만으로 존재했던 마술사. 로도스를 항상 균형상태로 보존하기 위하여 뒤에서 보이지 않게 활동하며 그 때문에 백도 아니고 흑도 아닌 "잿빛의 마녀"라고 불리고 있다. 백의 기운으로 크게 기울어 있던 천칭을 바로 하기 위하여 사신의 부활에 가담한다.



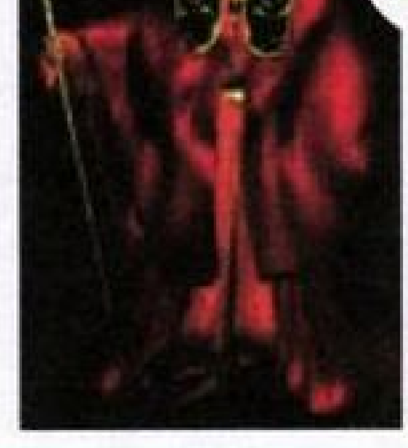
하이엘프의 정령사 디드릿트
(ハイエルフの精霊使いディードリット)

돌아오지 않는 숲에 살고 있었던 하이엘프로서, 인간계에 흥미를 가져 숲을 나오게 된다. 판과의 만남 이후 계속 행동을 함께 하고 있다. 바람의 왕 "진"을 소환할 수 있을 정도의 정령 마법을 쓸 수 있다. 게임 안에서 이 진을 소환하는 것을 볼 수 있다.



자유기사 판
(自由騎士パーン)

영웅전쟁에서 수많은 공적을 쌓은 기사. 어떤 자에게도 속박되지 않는 삶을 살기 때문에 "자유기사"의 이름으로 불리고 있다. 사신 부활을 저지하기 위하여 디드릿트들과 함께 마모섬에 도착한다(다른 사람의 CG는 거의가 볼만한데 비해서 이놈은 형편없다).



흑의 도사 바그나드
(黒の導師バグナード)

이전에 마모를 지배하고 있었던 암흑황제 베르도 직속의 마술사. 암흑황제의 죽음 후 평의회의 한사람으로서 마모를 통치하고 있다. 스스로 불사의 왕이 되기 위하여 사신 카디스의 부활을 꾸민다.

반드시 알아 두어야할 이 게임의 시스템

게임시작방법

타이틀과 메인화면

당연히 시작은 소프트를 넣고 전원을 넣고 한다. 그러면 오프닝이 흐르고 타이틀 화면이 뜨는데 여기서 잠시 기다리면 두 번째 오프닝이 뜬다. 두 번째가 더 중요하므로 반드시 보아 둘 것.



▲ 여기서 조금만 기다리면



▲요런게 나온다

그리고 스타트 버튼을 누르면 다음과 같은 항목이 나온다.

NEW GAME- 새로운 게임을 시작한다. 물론 처음에는 이걸로 밖에는 게임을 할 수 없다.
LORD GAME- 세이브 했던 게임을 이어서 한다.
OPTION- 게임의 설정을 변경이 가능한데, 이것은 또한 게임 중에라도 가능한 기능이다.
DICTIONARY- 로도스도 전기와 관련된 각종 용어에 대한 해설이 들어 있는 사전이다. 의외로 쓸모가 많은 것으로 자신이 모르는 말은 찾아보면 된다. 그러나 일어에 자신이 없다면 삼가는 것이 좋다



▲이게 바로 사전, 하지만 일어를 일어로 찾는다.

콘트롤러의 사용과 SAVE, LORD

콘트롤러

물론 필자는 당신이 드림캐스트용 콘트롤러를 능숙히 사용한다고 본다. 하지만 만에 하나라는 것이 있으니 여기서 사용법에 대해서 잠시 쓴다.

버튼	사용법
아날로그 방향키	캐릭터의 이동과 조작
방향버튼	포치의 아이템을 선택, 스테이터스 화면에서는 커서의 이동
A버튼	NPC와의 대화, 문의 개폐, 아이템을 얻거나 버리기, 모뉴멘트를 읽기
B버튼	무기를 이용한 공격(장시간 누르면 검마법공격)
X버튼	마법의 사용과 변환
Y버튼	포치의 아이템을 사용
스타트 버튼	스테이터스 화면 표시
L트리거+아날로그 방향키	화면의 회전
R트리거+아날로그 방향키	주인공이 바라보는 방향을 바꿈
R트리거+B버튼	연속공격
L+R트리거+스타트 버튼	전체 맵의 표시

세이브와 로드

세이브는 말할 것도 없이 세이브 포인트에서 포트를 정하고 블록을 지정해서 하면 된다. 세이브는 60블록을 먹는데 좀 많이 먹는 편이랄까.



▲여기가 세이브 포인트고



▲이것은 세이브 화면. 왼쪽 위의 글만 바뀌면 동시에 로드 화면도 된다

로드를 하는 것은 게임을 시작할 때, 메인 화면에서 하는 것과 게임 중에 옵션에서 할 수 있는 방법이 있다.

필자는 진정으로 믿는데, 여러분이 게임의 세이브와 로드를 할 수 없으리라고는 생각하지 않는다.

그러므로 이거에 대한 설명은 여기까지.

옵션화면 보기

메뉴화면에서의 옵션



▲이것은 어느 게임에서든 볼 수 있는 사양이다

SOUND- 게임중의 사운드를 스테레오와 모노의 둘 중 하나를 택한다.

VIBRATION- 푸르푸르 팩이 없으면 이것은 필요없다.

BGM- 게임 중에 흐르는 배경음악의 크기를 조절하는데, 이 게임의 음악은 대단히 좋으므로 크게 하고 들을 것을 권한다.

SE- 게임중의 효과음을 조절한다.



Monitor-게임화면의 위치를 A버튼과 방향버

튼으로 조절한다.



▲조금은 다른 느낌

스테이터스 화면에서의 옵션

게임 중에 언제라도 볼 수 있는 옵션 화면이다. 스테이터스 화면에서 우측 위에 있는 책 같은 것을 클릭 하면 된다.

• MAP- 메인 플레이 화면에서 보이는 맵을 변경할 수 있다. 원래는 좌측 아래에 조그마한 맵이 보인다.

• ICON- 메인 화면에서 포치의 표시를 변경하는 것이 가능하다. 메인 화면에서 우측에 보이는 벨트 같은 것이 포치다.

• LOAD- 플레이 중에라도 언제든 다시 자신이 세이브 했던 시점에서 다시 시작할 수 있게 해 준다. 언제 사용하냐면, 이거 완전히 죽었다 싶을 때… 차마 죽는 것을 보기가 싫을 때 쓰면 된다.

그럼 조금만 더 나가기로 할까?

메인 화면 보는 법


▲이것이 플레이 시의 화면이다

이 게임은 암흑의 섬 마모(マーモ)를 배경으로 하여 이야기를 한다. 이동과 탐색, 전투 등을 하면서 이야기를 진행하는 것이다. 그리고 그 진행화면 보는 법은 다음과 같다.

HP/MP- 화면 위에 보이는 숫자가 왼쪽은 MP, 오른쪽은 HP를 가리킨다. 현재 보유하고 있는 양을 표시한다.

미니맵- 화면 좌측 아래에 보이는 것이 오토맵핑된 지도다. 어떤 경우에는 이것만 보고 진행 할 수 있는 경우도 있다.

포치- 화면 오른쪽의 막대 같은 것이 바로 포치이다. 디아블로의 벨트의 개념과 유사하다고 보면 된다. 이동중이나 전투 중에 사용할 수 있는 아이템이 들어 있다. 여기에 들어 갈 수 있는 아이템의 성질은 거의가 일회용.

마법- 포치 위쪽에는 자신이 현재 사용할 수 있는 마법이 표시된다. 마법에 대해서는 다시 설명한다.

맵화면에 대해서

이 게임은 필자 생각으로는 던전 RPG이다. 그렇기 때문에 복잡한 미로 같은 던전도 있다. 때문에 물론 헤 멜 수도 있다. 본 공략에서 전체 맵은 실겠지만, 개개의 던전맵은 그 양이 너무 많으므로 여기 모두 실을 수는 없는 노릇이다. R+L트리거+스타트 버튼으로 전체 맵이나, 던전맵을 볼 수가 있는데, 던전맵의 경우 상당히 복잡한 경우가 많다. 당연히 길을 잃을 위험도 있다는 말. 한가지 팁이라면 플레이어가 가지 않은 곳은 어둡게 표시되므로 플레이어는 자신이 가지 않은 곳으로 우선적으로 가보는 것이 좋다. 다행스러운 것은 이 게임의 던전은 사기적으로 난이도가 높지는 않다. 적당히 헤메다 보면 확실히 길을 찾을 수 있다. 수시로 던전맵을 확인하면서 진행한다면 길을 잃는 경우는 거의 없다고 보면 된다.

스테이터스 화면 보는 법

메인화면에서 진행 도중에 언제든지 스타트 버튼을 누르면 볼 수 있는 화면이다. 또한 동시에 포즈 화면도 된다.



▲좀 복잡해 보인다.

캐릭터의 스테이터스

화면 좌측 위의 박스를 가리킨다.

●STR- 검의 공격에 영향을 주는 힘의 세기를 가리킨다.
●DEX- 공격의 회피 등의 동작의 정확도를 표시한다.
●INT- 마법의 공격력과 방어력에 영향을 준다.
●LEVEL-현재 플레이어의 레벨을 표시한다.
●EXP- 지금 까지 얻은 플레이어의 경험치를 표시한다.
●HP- 플레이어의 에너지라고 보면 된다.
●MP- 마나포인트이다. (설마 이것을 밀리터리 폴리스라고 하는 사람이…)

스테이터스

화면 좌측 가운데의 2개 박스 중에 왼쪽 것을 가리킨다.

●DMG- 검의 공격으로 적에게 입히는 데미지 량.
●IMP- 적에게 비틀거림을 유도하는 공격력. 임팩트포인트.
●CRIT- 크리티컬 히트율과 그에 따른 데미지의 배율.
●AR- 물리적 방어력을 표시하는 수치. 아머.
●DUR- 비틀거리는 시간을 단축하는 저항치. 듀러빌러티.
●PAR- 비틀거림과 크리티컬 히트를 당하는 것에 대한 회피율.
●MAG- 마법의 위력을 표시하는 매직 파워
●HEAR- 멀리 있는 소리와 가까운 곳의 소리를 듣는 능력.
●STEP- 적의 반응과 관계되는 발자국 소리의 크기를 나타낸다.
●MITH- 현재 보유하고 있는 미스릴의 양. 돈이라고 보면 된다.

마법 방어와 특수 능력

화면 좌측 가운데의 2개의 박스 중 오른쪽 것을 가리킨다. 우선 위를 보면 네 개의 돌같은 것이 보이고 색깔이 모두 다른데, 검은색은 레지스트 헬, 주황색은 레지스트 파이어, 푸른색은 레지스트 콜드, 녹색은 레지스트 선더이다.

●레지스트 헬- 암 속성의 공격에 대한 방어능력
●레지스트 파이어- 불 속성의 공격에 대한

방어 능력
●**레지스트 콜드**- 얼음 속성의 공격에 대한 방어 능력
●**레지스트 선더**- 뇌 속성의 공격에 대한 방어 능력.

그리고 밑의 것은 특수 능력이 있는 검이나 갑옷 장신구 등을 장비 했을 때 나타나는 특수 능력을 보여 준다. 대부분 고대어 유니크로 인해서 생기는 경우가 많다.

메시지 윈도우

화면 좌측 아래의 박스를 말한다. 커서를 움직이면 각각의 커서가 위치하는 곳이 의미하는 바를 나타내 준다. 그리고 X버튼을 누르면 좀더 자세한 내용이 나온다.

화면의 우측에 있는 내용 설명

●**전체맵**- 화면우측의 위에 있는 지구본이며, 현재 플레이어가 있는 곳의 맵을 보여준다.
●**옵션 아이콘**- 이전에 있던 스테이터스 옵션화면을 보여 준다.
●마법- 현재 선택 가능한 플레이어의 마법을 보여 준다.
●**포치**- 여기서는 포치에 들어갈 아이템을 선택해서 갈아넣을 수가 있다.
●**숏컷**- 포치 아래에 있는 아이템 박스 같은 것으로, 록픽(ロックピック)과 곡괭이(つるはし)가 있으면 표시된다.
●**플레이어**- 화면에 보이는 플레이어의 몸통에 커서를 맞추고 X버튼을 누르면 능력 설명을 볼 수가 있다.
●**백팩**- 현재 소지하고 있는 아이템을 보여 주는 박스.

장비 윈도우

플레이어가 장비한 장신구나 무구(武具) 등을 보여 주는 윈도우이다. 크기도 모두 다르고 들어가는 아이템도 모두 각자 자리가 있다. 그러므로 이거는 어디다 장비 해야 하나 등의 고민은 하지 않아도 된다. 각 윈도우의 이름은 메시지 상자를 통해서 확인 할 수 있다.

●**우측 팔 윈도우**- 장비하고 있는 검을 표시한다. 기본적으로 X버튼으로 모든 장비의 해체와 착용이 가능하다.
●**머리 윈도우**- 장비하고 있는 투구를 표시한다. 투구는 방어력 이외의 속성저항 등에 영향을 준다.
●**좌측 팔 윈도우**- 장비하고 있는 방패가 표시된다. 양수검을 사용 할 경우 윈도우에 방패는 있으나 실제로 장비하고 있는 것은 아니다. 가운데의 캐릭터를 보면 알 수 있다.
●**동체 윈도우**- 장비하고 있는 갑옷을 표시한다. 갑옷은 플레이어의 방어력과 각종 저항치에 크게 영향을 준다.
●**가슴 윈도우**- 장비하고 있는 목걸이를 보여준다. 목걸이는 아이템의 특성에 따라 여러 가지 효과를 볼 수 있다.
●**귀 윈도우**- 장비하고 있는 귀걸이를 보여준다. 귀걸이는 청력을 상승시킨다.
●**손가락 윈도우(좌, 우)**- 장비하고 있는 반지를 표시한다. 반지는 좌우의 2개를 장비할 수 있으며 능력치 상승이나 속성저항 등의 효과가 있다.
●**등 윈도우**- 플레이어가 걸치는 망토나 코트 등을 표시한다.
●**허리 윈도우**- 장비하고 있는 벨트나 버클 등이 표시된다. HP상승의 효과가 있는 아이템
●**발 윈도우**- 장비한 신발을 보여준다. 주로 발소리에 영향을 주지만 만든 재질에 따라서 이동 스피드나, 방어력이 올라가는 것도 있다.

게임의 진행 방법

이동

플레이어가 움직이는 것은 무조건 아날로그 방향키로만 한다. 방향버튼을 아무리 움직여 봐야 주인공은 가만히 서 있을 뿐이 것이다. 살살 입력하면 걸으며 강하게 입력하면 뛴다.

시점 변환

L트리거+아날로그 방향키로 시점이 변화한다. 이상한 것은 변화 가능한 시점의 종류가 단 3종류라는 것. 360° 회전을 하지 않는다. 물론 시점을 변화한다는 것은 보이지 않는 장소를 확인하거나 할 때 쓰인다.

기본조작과 아이템의 사용

기본은 A버튼을 사용한다. 말을 걸거나 문을 닫거나 열 때, 모두 그렇다. 아이템의 사용은 방향 버튼을 움직이면 포치 안의 커서가 움직이는 것을 알 수 있는데, 사용하고픈 아이템에 커서를 맞춘 후에 Y버튼을 눌러 주면 된다.

※아이템은 거의가 아마 힐 워터류의 회복제가 될 것이다. 포치 안의 아이템은 동류끼리 자동적으로 커서가 움직이는데, 가령 하나의 힐 워터를 다 사용했을 때 굳이 방향 버튼을 움직이지 않아도 커서는 자동적으로 다음의 힐 워터로 맞춰진다. 그러나 록픽에 맞춘 상태라면 절대로 저절로 움직이나 않으니 주의할 것. 또한 병에 들어 있는 아이템의 경우 사용해도 병은 남고 내용물만 없어지니 나중에 채워서 사용하는 것이 가능하다. 그리고 포치안에 없어도 여분의 동류 아이템이 스테이터스의 백팩에 있다면 자동적으로 사용이 가능하다.

전투

B버튼을 누르면 검을 휘두른다. 전투는 리얼타임으로 진행되며, 따로 전투화면으로 들어간다든지 하는 일은 없다. 전투로 하는 공격은 직접 검을 휘둘러서 공격하는 것과 검에 걸린 고대어 마법을 이용하여 하는 2가지가 있다.

검에 의한 공격- 단순 무식하게 그냥 적에 대고 검을 휘둘러 맞추면 된다.

검에 걸린 고대어 마법을 이용한 공격- 이를 이용하기 위해서는 우선 고대어가 검에 새겨져 있어야 한다. 그럴 경우 B버튼을 누르고 있으면 검이 반짝하면서 빛나게 되는데 그러면 마법이 발동한다. 개인적으로 멋은 있지만 사실 그렇게 쓸모가 많다고는 생각하지 않는다.


▲그냥 휘두르면 된다.

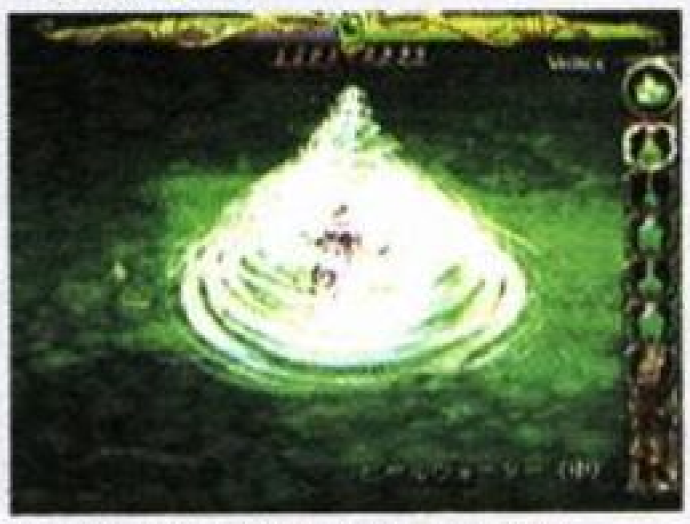
또한 R트리거+B버튼을 누르고 있으면 저절로 검을 휘두르게 되는데, 이는 포위 당했을 경우 등에 쓰면 유용하다.

마법

마법은 X버튼을 이용한다. 리스트를 보는 것은 X버튼을 누르고 있으면 나타나며, 각 마법의 이름 밑에 있는 커맨드를 입력하면 그 마법을 쓸 수 있게 된다. 상당히 잘 만든 시스템으로 마법의 교체는 리얼타임이므로 빠르게 바꿀 수 있는 게 좋다.

마법을 익히는 법- 마법을 익히는 것은 게임 도중에 얻게 되는 마법의 책을 통해서 익히게 된다. 백팩 내에 있는 마법의 책을 클릭 하는 것으로 그 마법을 사용 할 수 있게 된다.

마법의 종류-마법은 각각 바람, 육체, 벽, 불의 벽, 활성화, 주문, 리콜의 특성을 가지며 3단계의 마법을 지니고 있다. 그리고 바로 그 자리에서 발동하는 마법과 장소를 지정해 주는 마법이 있는데, 바로 그 자리에서 발동하는 마법은 바람, 육체, 활성화, 주문, 리콜이며, 장소지정의 마법은 벽과 불의 벽이다.



▲그 자리에서 발동하는 마법 '윈드볼텍스'



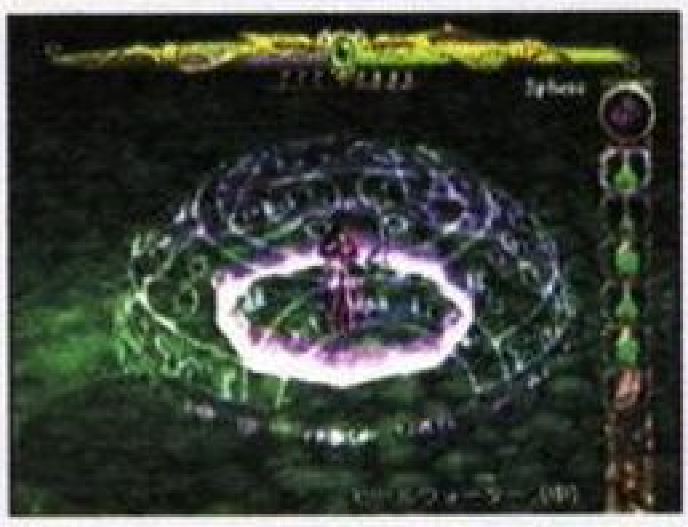
▲장소 지정의 마법 '파이어 케이지'













▲이런 여러 종류의 마법이 존재한다.

탐색

게임 중에는 여러 가지 탐색을 하게 되며, 이로 인해 여러 가지 힌트나 아이템의 입수 등의 행동이 가능하다.

세이브 포인트와 힐 워터의 샘- 자색으로 빛나는 돌이 세이브 포인트임은 아까 설명했고, 그 옆의 우물은 힐 워터의 샘이다. 힐 워터의 샘에서는 소지 아이템 중 빈 병에 힐 워터를 채워 넣을 수 있다.



▲여기는 지겹게 오게 된다

모뉴멘트- 이 것은 게임 진행의 힌트를 주거나 고대단어가 수록되어 있는 것이 있다. 화살표가 노란색은 진행에 필요한 모뉴멘트고, 푸른색은 고대어의 모뉴멘트이다. 특히 고대어의 모뉴멘트는 무구강화에 아주 중요하므로 알아 둘 것.



▲이것이 모뉴멘트다

보물상자-그냥 상자다. 종류가 여럿 있기는 하지만 기본적으로는 못 여는 상자는 없다는 것. 대부분 아이템이나 미스릴이 들어 있다.

상자에는 다음의 4종류로 나뉜다.

나무로 되어있는 보물상자



트랩이 장치되어 있는 일은 적은 보물상자. 열쇠가 채워져 있어도 파괴하는 것에 의해 안의 아이템을 손에 넣는 것이 가능하다.

요한 형태의 보물상자



무슨 일이 일어날지 알 수 없는 보물상자. 열쇠가 채워져 있는 일은 적지만 열면 몬스터 소환 등의 트랩이 걸려 있는 경우가 있다. 열 때는 특히 주의.

견고한 보물상자



중요한 아이템이 들어있는 경우가 많은 보물상자. 파괴되지 않는 경우가 대부분. 강력한 열쇠가 채워져 있으므로 록픽으로 열어야만 한다. 몬스터 소환의 트랩이 걸려 있는 경우가 있다.

트랩의 확률이 높은 보물 상자



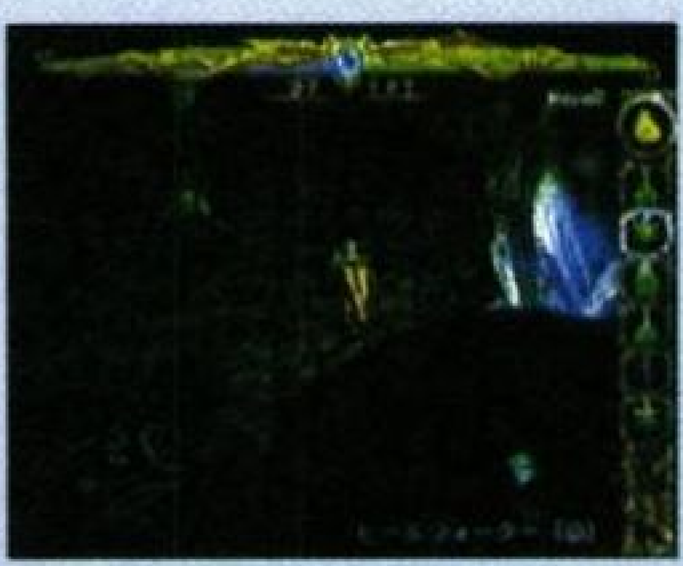
폭발, 전격, 염벽 등의 직접 데미지를 주는 트랩이 장치되어 있는 경우가 높은 보물상자. 이 트랩은 파괴했을 때 작동하므로 멀리서부터 마법을 건다든지 록픽으로 열어서 트랩을 회피하는 것이 가능하다.

봉인되어 있는 문- 문 주변에 링 같은 빛이 쳐져 있는 문이다. 이런 문의 봉인의 두루마리나 봉인의 책으로 열어야 한다. 초반에는 못 여는 경우가 많고 열고 싶어 미치겠지만 나중에 봉인의 책을 얻으면 껌이 된다.



▲이런 건 사실 껌이었어

미스릴 은과 원석- 적 몬스터를 없앨 때 가끔 푸른 아이템을 주는데 이것이 바로 미스릴이다. 그리고 이 미스릴이 벽을 이루어서 플레이어의 길을 방해하는 경우가 있는데 이것이 미스릴 원석이며 이것은 곡괭이가 있어야지만 얻는 것이 가능하다. 미스릴은 무구의 개조에 아주 중요하므로 많이 모아야 좋다.



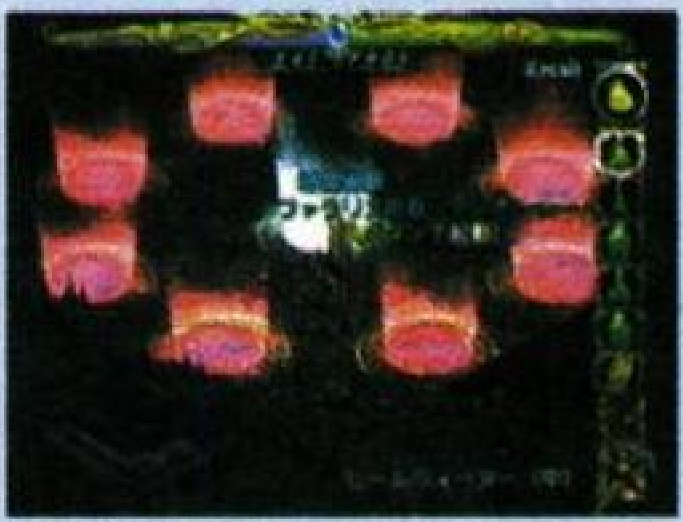
▲이런 곳에는 곡괭이가 있어야…

텔레포터- 주인공을 편리하게 여러 곳으로 데려다 주는 이동 수단이다. 주로 이야기의 중요 포인트 같은 곳에 나타나므로 이것이 있는 곳은 중요한 곳이다 라고 생각하면 된다. 고블린 진지에서 보면 동그란 텔레포터의 흔적을 볼 수 있는데 나중에 후반에 가면 모두가 생긴다.

스위치- 뭐 어느 게임에서든지 등장할 만한 장소다. 스위치를 조작해서 문을 열고 닫는 그런 장소. 하지만 잘못 조작하면 미로가 되어 버릴 수도 있으니 잘 생각 할 것.



▲이게 상당히 까다로울 수도 있다. 게임을 해보면 알 수 있다.



▲이것이 텔레포터다

마법무구의 강화

아마도 이 게임에서 가장 중요한 시스템이 아닐까 하는데… 이 고대어를 이용한 무구 강화를 마스터하지 않으면 게임은 절대로 클리어 할 수 없다.

대장간

고블린 진지 내에 보면 드워프인 코크스가 열심히 일하고 있는 곳이 있는데 이곳이 바로 대장간이다. 여기의 아이템 박스에는 여분의 아이템을 넣어 둘 수 있으며, 진열케이스에는 자신이 모은 귀중한 무구들이 전시된다. 그리고 대장장이 코크스에게 가서 말을 걸면 개조가 가능해진다.

고대(古代) 단어(單語)

새기는 것과 끼워 넣는다는 것

고대어를 새겨 넣는다

여기서 새긴다는 것과 끼워 넣는 다는 것은 엄연히 개념이 다르다. 새긴다는 것은 여러 번 반복해서 하는 것이다. 즉 고대어 옆의 숫자의 회수만큼 그 무구를 개조할 수 있다는 말이다. 방법은 그 무구에 고대어를 우선 끼워 넣고, X버튼을 누르면 개조 모드로 들어간다. 거기서 A버튼을 누르면 무구가 강화되는 것이다. 이것이 바로 새겨 넣는 것이다.

고대어를 끼워 넣는다

무구를 선택했을 때, 왼쪽의 화면을 보면 워드 슬롯이 보이는데 이 때 이 슬롯이 비어 있으면 고대어를 끼워 넣을 수 있다. 하지만 한번이라도 끼워 넣은 적이 있다면 트랜스폼을 이용하여 슬롯을 비워야만 다시 끼워 넣는 것이 가능하다. 즉 끼워 넣는 다는 것은 1회성 이라는 말이다. 정리하자면, 우선 빈 슬롯에 고대어를 끼워 넣고, 그 고대어를 새기면서 무구의 강화를 하는 것이다.

고대 단어의 기본적인 시스템

새길 수 있는 것은 마법무구 뿐이다

마법무구라는 것은 검, 투구, 갑옷, 방패의 4종류 각 하나씩 밖에 존재하지 않는다.

고대단어를 새기는 것도 마법의 무구뿐이며 이것을 단련시켜 키워나가는 것이다. 다른 무구는 녹여서 미스릴로 만드는 것도 가능하며 유니크(리스트의 속에 노란색으로 써있는 고대단어는 유니크라고 불리고, 무구에 새기는 것이 불가능할 뿐 아니라 슬롯에 하나밖에 채워 넣을 수밖에 없다)를 채워두어 예비의 장비로 가지고 다니는(이와 같은 듀플리케이트 등으로 만든 보통의 무구에는 고대단어를 채우는 것은 가능해도 새기는 것은 불가능하다. 이와 같은 무구에 고블린 킬러 등의 고대단어를 채워두는 것이 좋다. 고블린이 대량으로 나오는 장소에 가면 고대어전이의 책을 사용해서 이 무구에 모든 고대단어를 전이시키는 것이 가능하다. 결국 예비의 장비로서 가지고 다니는 유용성은 높다) 사용법도 있다.

고대단어를 무구에 끼워 넣는다.

고대단어를 무구의 슬롯에 채우면 그만

큼 파워 업이 가능하다. 또한 고대단어를 슬롯에 채워 넣는 데에는 코스트가 들지 않기 때문에 반드시 무언가를 새겨 넣는 것이 노하우.

고대단어를 무구에 새겨 넣는다.

(무구는 슬롯에 고대단어를 끼워 넣는 것으로도 성능이 향상한다. 여기에 새겨 넣은 것은 공짜이므로 미스릴이 없을 경우에도 여기에 넣을 수 있을 만큼의 고대단어를 넣어두자)

고대단어를 무구에 채워 넣은 후 합성을 하면 그 고대단어를 무구에 새겨 넣는 것이 가능하다. 일단 새겨 넣은 고대단어는 떼어 내는 것이 불가능하므로 잘 생각해 보고 새기는 것이 좋다. 새겨 넣을 때에는 미스릴이 필요하다. 똑같은 고대단어는 새겨 넣을 때마다 코스트가 올라가므로 잘 생각하고서 새길 것.

새기는 것이 불가능한 고대단어

리스트의 속에 노란색으로 써있는 고대단어는 유니크라고 불리고, 무구에 새기는 것이 불가능할 뿐 아니라 슬롯에 하나밖에 채워 넣을 수밖에 없다. 하지만 효과자체는 강력한 것이 많으므로, 잘 생각해서 선택하자. 유니크 끼리의 상성도 있으므로 이 선택이 운명을 나눈다 하더라도 과언이 아니다.



▲일종의 블럭넣기 같은 것인데, 좀 더 복잡하다고 보면 된다

대장간 화면보기



▲항목이 조금 많지? [TO 미술팀-될 수 있는한 크게 실어 주시기를....]

좌측화면 설명

●아이템 스테이터스- 화면 좌측 위의 박스로서, 선택한 무구의 현재 상태를 나타내어 보여 준다. 검, 갑옷, 투구, 방패에 따라서 그 나타나는 항목이 다르다.

●고대어 슬롯(Ancient Word SLOT)- 선택한 무구의 현재 슬롯 상태를 나타낸다. 무구의 종류에 따라서 슬롯에 차이가 있는데 슬롯이 많을수록 좋은 무구라고 보는 것이 좋다.

●Fusion- 합성에 필요한 미스릴의 양을 표시한다.

●Content- 선택한 무구에 함유되어 있는 미스릴의 양을 표시한다. 또한 무구의 해체나 작시에 증감한다.

●Mithrill- 이 게임에서 돈과 같은 존재. 무기를 강화하는데 있어서 없어서는 안될 존재이다. 여기서는 현재 보유의 미스릴의 양을 보여준다.

●인포메이션- 스테이터스 화면의 메시지 상자처럼 선택한 커맨드의 내용을 보여 준다.

●코크스의 설명- 화면 우측 아래의 코크스가 이러저러한 설명을 하며 명령을 내린다.

대장간 커맨드

●SELECT ONE- 강화하고 싶은 무구를 선택한다. 선택한 무구는 ANCIENTS, TRANSFORM 등으로 사용이 가능하다.

●ANCIENTS- 선택한 무구에 고대어를 새겨 넣거나 끼워 넣는 것이 가능하다.

●ALL LIST- 여지까지 플레이어가 수집한 고대어의 총 리스트를 보여 준다.

●TRANSFORM- 마법 무구의 형태를 바꾸는 곳이다. 단어를 새로 끼워 넣고 싶을 때 사용하며 무구의 이름을 바꾸는 것도 가능하다. 이 것은 마법무구에만 적용되는 것으로서 형태를 바꾸는 것만으로도 능력에 차이가 있으므로 자주 골라 주자.

●DUPLICATE- 여태껏 모은 무구와 록픽, 곡괭이를 복사하는 곳이다. 특히 록픽과 곡괭이는 일회용이므로 자주 사용하게 된다.

●REFINE- 마법 무구가 아닌 무구를 해체한다. 이 때 그 무구에 포함되어 있던 미스릴을 얻을 수 있다.

●EXIT- 원래 이전 화면으로 돌아간다.

자네, 고대어로 무엇을 할 텐가?

고대어는 공격, 방어, 마법에 걸쳐 모든 것에서 효과를 볼 수 있다. 그러나 가지고 있는 미스릴은 한계가 있는 법. 플레이어는 자신이 나갈 길을 제시하지 않으면 안되는 것이다.

나는 패는 것이 좋다

그런가? 당신은 새디스트적인 기질이 있군. 하지만 대부분의 사람은 이 공격 중시의 스타일을 선호 할 것이다. 한방에 보내버리는 쾌감은 무엇과도 바꿀 수가 없는 것이다. 그렇다면 당신은 STR과 데미지 업(ダメージUP)을 하도록 하라. 거기에 곁들여서 크리티컬과 임팩트를 올려두는 것도 좋다.

나는 맞아도 안 아픈 게 좋은데…

당신은 매조히즘의 기질이 있으니 정신과에게…가 아니라 그렇군, 당신은 수비 위주를 생각 하고 있군. 그렇다면 아머(アーマー)와 듀러빌리티(デュラビリティ), 패어링(パーリング)을 높여야 할 것이다. 자네가 심하게 강화를 한다면 몬스터의 일격에 1포인트 데미지를 입는 쾌감이 있을 것이다. 그리고 마법에 대한 저항을 강하게 하고 싶다면 INT를 강하게 하는 것과 프리벤트(プリベント)를 강하게 해야 할 것이다.

이것은 RPG가 아닌가? 그렇다면 마법을 써야지 않겠어?

무슨 생각을 하고 있는 것인가? 주인공은 검사란 말이다. 결코 마법에 능통한 캐릭터가 아니라는 말이다. 하지만 당신이 그렇게 원한다면 투구계열의 고대어를 올리도록 하라. 하지만 레벨업 된 마법은 얻기가 어려우므로 일단은 공격 중시형으로 하다가 나중에 바꾸는 것이 좋을 것이다. 이 게임에서 마법은 어디까지나 보조 수단이라는 것을 알아야 한다.



▲여기가 대장간



각종 일람

고대어 일람

검(劍) 계의 고대어

언어명	성질과 그 용법
STR UP(アップ)(+1~+6)	검의 STR을 올려주는 언어. STR은 데미지 양과 임팩트 효과에 커다란 영향을 미치므로 공격력 중시를 할 때는 이것을 높여두는 것이 좋다. 그러나 공격력과 연관된 언어는 코스트가 비싸게 먹히므로 알아서 적당히 하는 것이….
데미지 UP(ダメージ アップ)(+1~+10)	적에게 입히는 데미지의 양을 올리는 언어. 이것은 STR에 의하여 영향을 받으며 검의 상태에 따라서도 다르게 반영된다. 게다가 상당히 비싸게 먹히는 언어이므로 자중하면서 업그레이드를 할 것.
크리티컬율(クリティカル率)(+1~+2)	크리티컬 히트비율이 상승하는 효과가 있다. 검의 성능에 크게 좌우되는 언어로서 성능이 좋은 오리엔탈소드(オリエンタルソード) 같은 검에 사용하면 그 효과가 크지만, 안정된 데미지가 좋다면 그렇게 중요하지는 않은 언어이다.
크리티컬 데미지 (クリティカル ダメージ)(+1~+2)	크리티컬 히트시 입히는 데미지 상승의 효과. 결국 크리티컬 히트하지 않으면 아무런 효과가 없는 언어로서 위의 크리티컬 율과 같이 쓰인다. 앞서 말한 대로 안정된 데미지를 추구한다면 아무런 소용이 없는 언어.
임팩트업(インパクト アップ)(+1~+2)	적을 비틀거리게 하는 공격효과 상승. 검의 성능에 비례하면서 적을 비틀거리게 하는 무거운 공격위주의 검사라면 사용해야 할 언어이다. STR에 좌우되므로 같이 쓰면 그 효과가 크다.
퍼스트 어택(ファストアタック)	검을 휘두르는 속도가 상승한다. 무거운 검을 휘두르는 경우라면 반드시 새겨 두어야할 언어. 마법 중시라고 해도, 검의 마법공격을 발동 시에도 그 효과가 있으니 체크. 무거운 검을 휘두르면서 적을 요절내는 쾌감을 위해서 알아 두어야할 언어이다. 코스트가 비싸지만 우선적으로 새겨두어야 할 언어 중 하나.
고블린 버스터(ゴブリンバスター)	한 단어 당 고블린에 대한 공격력이 3%씩 상승. 하지만 고블린이라는 몬스터 자체가 그리 강하지가 않아서 한방에 죽는 경우가 많으므로 그렇게 쓸모있는 언어는 아니다. 게다가 고블린 킬러(ゴブリンキラー)같은 유니크라도 얻으면 정말로 쓸모가 없는 언어.
골렘 버스터(アンデッドバスター)	골렘에 대한 공격력이 단어 당 3%씩 상승. 골렘계와 싸우는 것은 상당히 버거우므로 이것은 상당히 쓸모가 크다. 코스트는 상당하지만 말이다. 최저 30정도는 줘야 골렘과 싸우는데 유리하다.
언데드 버스터(アンデッドバスター)	언데드에 대한 공격력이 단어 당 3%씩 상승. 하지만 언데드는 그게 그거인, 즉 본전치기가 강하기 때문에 그렇게 강하게 할 필요는 없다. 대신 코스트가 싸므로 조금 갖춰두는 것도 나쁘지는 않을 듯하다.
엘프 버스터(エルフバスター)	엘프에 대한 공격력이 단어 당 3%씩 상승. 실제의 경우, 엘프는 체력이 약하게 나오기 때문에 그렇게 필요한 것은 아니다. 앞의 고블린 버스터처럼 엘프 킬러(エルフキラー)같은 유니크가 나오면 완전히 필요가 없는….
드래곤 버스터(ドラゴンバスター)	드래곤에 대한 공격력이 3%씩 상승. 나중에 나스와의 결전이나 팡거 포스트가 소환하는 드래곤과 싸울 때 유용하다. 그러나 못 얻어도 그렇게 지장은 없는 편.
데몬 버스터(デーモンバスター)	데몬에 대한 공격력이 3%씩 상승. 코스트는 상당히 비싸지만 재수 없는 데몬의 얼굴에 한방 먹일 수 있는 언어다. 초반에는 데몬이 별로 등장하지 않으므로 나중에 데몬이 증가 할 때부터 새겨 넣어도 그렇게 지장은 없다. 그리고 20~30회 정도는 새겨 넣어야 효과를 볼 수 있다.
엘리멘탈 버스터(エレメンタルバスター)	엘리멘탈에 대한 공격력이 3%씩 상승. 새겨 넣는데 상당히 고심하게 되는 언어다. 엘리멘탈계에는 귀찮은 몬스터도 많고, 또한 검중에 보글(ボーグル)로 하게 되면 엘리멘탈계는 싹쓸이가 가능하다. 그렇다고 모두 그런 것은 아니니, 조금은 새겨 넣어도 괜찮을 듯 싶다.
리자드맨 버스터(リザードマンバスター)	리자드맨에 대한 공격력이 3%씩 상승. 리자드맨 킬러의 고대어가 들어오면 의미가 없는 고대어. 그렇다 하더라도 리자드맨 자체는 후반까지 많이 나오고, 하나하나 고대어전이의 책으로 형태를 바꾸어 주는 것도 귀찮으니까 새겨두는 것이 그렇게 손해 될 것은 없다. 코스트도 싸고 남은 미스릴로 다소 새겨둘지 어떨지 취미에 맞게 해 보시길.
매지션 버스터(マジシャンバスター)	마법을 쓰는 적으로의 데미지를 한 단어당 3%상승시킨다. 마법을 쓰는 적은 많이 있으니까 꽤 사용할 만 하다. 하지만 코스트가 비싸니까 꼭 새겨두는 것은 좀 힘이 들지도. 적용되는 몬스터가 다양하므로 데몬 버스터처럼 상대가 확실히 있을 때 사용하는 것이 사용하기 쉬운 것은 당연한 일. 보스는 마법을 쓰는 것이 많으니까 보스용으로 생각해 두는 것은 나쁘지 않다.
윙 버스터(ウイングバスター)	날개를 가지는 적에게 데미지를 1 단어당 3%상승시킨다. 데몬 등 강한 몬스터에게는 날개가 있는 것이 많으니까 사실은 꽤 쓸만한 고대 단어. 데몬 버스터 등 다른 버스터 계통과 함께 쓰는 것이 효과가 크다.
혼드 버스터(ホーンドバスター)	뿔이 있는 적에게 데미지를 1 단어당 3%상승시킨다. 데몬 등 강한 몬스터에게는 뿔이 있는 것이 많으니까 사실 상당히 중요한 단어이다.
스케일 버스터(スケイルバスター)	비늘이 있는 적에게 데미지를 1 단어당 3%상승시킨다. 진짜로 강한 몬스터는 반드시 비늘이 있는 경우가 대부분이다. 데몬 버스터등 다른 버스터 계통과 함께 쓰는 것이 효과가 크다. 샌드 스토커, 그레이터 폼에게 효과가 있는 것도 기분 좋은 일.
웨폰 버스터(ウェポンバスター)	무기가 있는 적에게 데미지를 1 단어당 3%상승시킨다. 무기를 가지는 적은 많으므로 폭 넓은 힘을 발휘하는 고대 단어. 특히 속성이 적은 오우거 계통의 몬스터에게 효과가 있는 것이 마음에 드는 언어다.
아머 버스터(アーマーバスター)	갑옷을 입은 적에게 데미지를 1 단어당 3%상승시킨다. 후반이 되면 될수록 갑옷을 입은 적은 적어지므로 전반에 활약하는 고대 단어. 코스트가 높으므로 새기기 힘든 것도 사실

검계의 유니크 일람

이름	설명
마나여, 살이 되어라(マナよ肉となれ)	HP의 최대치를 3배로하는 대신 MP는 2분의 1로 준다.
연속되는 언어여 검이 되어라(連なる言葉よと剣なれ)	검에 합성한 고대 단어 수를 데미지에 합산한다
바위를 부수는 도(岩をも砕く刃)	크리티컬 히트시의 데미지가 2배로 된다
검성의 오의(剣聖の奥義)	크리티컬 발생율이 2배가 된다
검이여 섬광이 되어라(剣よ閃光なれ)	검을 휘두르는 속도가 비약적으로 상승한다
성스러운 검(聖なる剣)	검이 성(聖)의 속성을 띄어 언데드와 데몬에 대한 데미지가 2배

불의 검(火の剣)	검이 화(火)의 속성을 띄어 불에 약한 몬스터에 효과를 준다
빙의 검(氷の剣)	검이 얼음(氷)의 속성을 띄어 얼음에 약한 몬스터에 효과
뇌의 검(雷の剣)	검이 번개(雷)의 속성을 띄어 금속제의 전도성 높은 몬스터에 효과
고블린킬러(ゴブリンキラー)	고블린을 일격에 죽인다
엘프킬러(エルフキラー)	엘프를 일격에 죽인다
파이어볼트(ファイアボルト)	검에서 화염탄을 발사한다
파이어볼(ファイアボール)	검에서 커다란 불의 구체를 발사한다
익스플로전(エクスプロージョン)	검 주위에 거대한 폭발이 일어난다
호리포톤(ホーリーフォトン)	검으로부터 성스런 빛의 탄환을 발사한다. HP회복의 효과
발키리자베린(ヴァルキーリジャベリン)	검에서 성스런 창을 발사한다
세이크리드스피어(セイグリッドスピア)	검에서 성스런 결계를 발산하여 HP를 회복
라이트닝볼트(ライトニングボルト)	검에서 번개를 발사한다
일렉트릭보디(エレクットリックボディ)	몸에 두르는 뇌광을 발산하여 적을 감전시킨다
볼라이트닝(ボールライトニング)	작은 전구를 주위에 뿌려서 적에게 데미지
상처로의 추가타(キズへ追い打ち)	연속공격의 데미지가 증가한다 효과는 2, 3발째만
뱀파이어의 이빨(ヴァンパイアの牙)	받는 데미지의 50%를 HP에 환산한다
미스릴로의 재생(ミスリルへの再生)	적의 강함과 입히는 데미지에 응하여 미스릴이 나온다

방패(盾)계의 고대어

언어명	성질과 그 용법
HP업(HPアップ(+1～+9)) 갑옷 : +9 방패 : +5	+수정의 총합계분 만큼 HP의 최대치가 상승한다. 코스트는 의외로 싸기 때문에 전반적으로 조금씩 올려두면 돌발적으로 큰 데미지를 입었을 때에도 안심. 남은 미스릴로 약간씩 새겨두는 정도라도 충분히 의미가 있지만 같은 코스트라면 갑옷쪽에 새겨 두는 것이 좋다. (방패는 양손용 검을 장비 했을 때 의미가 없으므로)
프리벤트(プリベント(+1～+3)) 갑옷 : +2 방패 : +3	+수정의 총합계분 만큼 온갖 데미지를 감소시킨다. 어떤 속성의 데미지라도 감소시키는 것이 가능한 초 강력한 고대어. 특히 후반의 적이 쓰는 AR을 무시하는 무속성의 공격은 이것으로 밖에 데미지를 감소시킬 수밖에 없다. 코스트는 엄청 높지만 새겨두면 가치는 충분히 있다. 미스릴에 여유가 없을 때에는 HP업을 많이 새겨두는 것도 한 방법.
아머(アーマー(+1～+10)) 갑옷불 : +10 방패 : +4 투구 : +2	+수정의 총합계분 만큼 물리방어력이 상승한다. 몬스터의 물리공격의 데미지가 이 지분만큼 감소시키므로 검사라면 필요 불가결한 고대 단어. 스릴을 맛보기 위해서는 전혀 올리지 않는 플레이 방식도 있지만 액션게임을 잘 못하는 사람에게는 권하기 힘들다.
패어링(パーリング(+1～+6)) 방패 : +6	+수정의 총합계 분만큼 방패의 회피율이 상승한다. 몬스터가 하는 비틀거리게 하는 공격을 피하기 위해서는 필요 불가결한 고대 단어. 비틀거리게 하는 공격을 피한 경우, 쓰러지는 것도 피할 수 있게 되므로 성실히 올려 두는 것이 중요. 미스릴의 코스트가 싸므로 새기는 것은 그다지 힘들지 않을 것이다. 또한 방패를 가지지 않는 양손검이 주체인 검사는 반드시 새겨야할 의미는 없다.
듀러빌리티(デュラビリティ(+1～+6)) 갑옷 : +6	+수정의 총합계분 만큼 비틀거리게되는 시간이 단축된다. 몬스터에게 당해 비틀거린다 던지 쓰러지거나 할 때 다시 일어나는 때까지의 시간을 단축시키는 고대 단어. 후반으로 감에 따라 비틀거리게 되는 시간이 긴 공격을 해 오는 몬스터가 증가하니까 어느 정도는 캐릭터를 성장시키는데 있어 올려두는 것이 좋다. 미스릴의 코스트가 싸므로 새기는 것은 그다지 힘들지 않을 것이다. 양손검이 주체인 검사에게는 특히 필요 불가결하므로 반드시 올려둘 것
크리티컬 저항(クリティカル抵抗 (+1～+6)) 갑옷 : +6 방패 : +2	적이 크리티컬하는 확률을 1%감소시킨다. 몬스터의 크리티컬 공격을 피하는 고대단어. 단지 보기에는 눈에 띄지 않지만 돌발적으로 당하는 크리티컬의 큰 데미지를 회피하는 것이 가능하므로 안정된 플레이를 원할 시 중요한 고대 단어. 플레이어가 쓰러지게되는 조건은 비틀거리게 하는 공격과 크리티컬을 동시에 받았을 때이므로, 크리티컬을 피하면 자동적으로 쓰러지는 것도 피하는 것이 가능하다.

방패계의 유니크 일람

이름	설명
마이리의 방패(マイリーの盾)	패어링을 대략 2배로 한다
고통이여 마나가 되어라(痛みよマナとなれ)	데미지에 비례하여 MP가 상승한다
피의 저주(血の呪い)	STR을 2배로 하는 대신 데미지의 5%를 받는다

투구(兜)계의 고대어

언어명	성질과 그 용법
MP업(MPアップ(+1～+6)) 투구 : +6	+수정의 총합계분 만큼 MP의 최대치가 상승한다. 마법계의 캐릭터를 키우는데 있으면 의미는 특히 크다. 그렇지 않더라도 마법은 많은 방면에서 활약하므로 남은 미스릴로 조금씩 올리는 것도 괜찮다. 한꺼번에 오르는 장식품도 있으니까 높은 미스릴을 지불해서 까지 모두 새겨 두는 것은 좀 아까운 기분도 든다.
주문 코스트-1 (呪文コストー1) 투구	+수정의 총합계분 만큼 마법을 썼을 때 소비되는 MP(마나 포인트)를 감소시킨다. 특히 마법계의 캐릭터를 키운다면 당연히 우선시 해야. "나는 절대로 마법사는 안 써"라고 마음으로 맹세한 사람 이외에는 미스릴의 잔량을 생각해 가며 순차적으로 새겨두면 절대 손해보지 않는다.
MP 차지 스피드 (MPチャージスピード(+1～+3)) 투구 : +3	+1씩 MP를 자연 회복시키는 속도를 1/3초 빠르게 한다. 마법계의 캐릭터를 키운다면 올려두고 싶은 능력의 하나. 아래의 MP 차지 포인트와 병용하면 훨씬 효과적. 마법계 캐릭터 이외에는 그다지 추천해 주고싶지 않다. 남은 미스릴로 조금씩…

MP 차지 포인트 (MPチャージポイント(+1~+3)) 투구 : +3	+1씩 MP를 자연 회복시키는 양이 +1된다. 마법계의 캐릭터를 키운다면 올려두고 싶은 능력의 하나. 위의 MP 차지 스피드와 병용하면 훨씬 효과적. 마법계 캐릭터라면 새겨두고 싶지만 특수한 고대단어에 의해 MP를 다른 수단으로 보급하는 것이 가능하므로 공들여 열심히 새겨둘 필요는 없다. 그러한 수단이 사용 불가라면 새겨두어도 손해는 없다.
INT 업 (INTアップ(+1~+6)) 투구 : +6	+수정의 총합계분 만큼 INT가 상승한다. INT는 매직 파워(마법의 데미지, 지속 시간에 영향), 레지스트 매직(마법공격의 데미지를 감소)등에 크게 반영되므로 올려 두고 싶은 능력. 코스트가 싸므로 잽싸게 올려두자.
매직 파워 (マジックパワー(+1~+8)) 투구 : +8 아머 (アーマー(+1~+10)) 갑옷 :	+수정의 총합계분 만큼 마력이 상승한다. 마력은 마법의 데미지/지속시간에 반영되므로 마법계의 검사를 키운다면 다른 것을 희생하더라도 새겨 두고 싶은 고대 언어이다. 역으로 순수한 검사계 라면 무시하더라도 좋다. 그렇다고 해서 검의 특수능력에도 반영되므로 조금씩 올려두면 손해 볼 것은 없다. 마력자체는 투구의 성능에도 크게 변하므로 주의할 것. 코스트는 싸지 않으므로 INT업을 우선하여 새겨 가는 것이 효과적이다.
+10 방패 : +4 투구 : +2	+수정의 총 합계분 만큼 물리방어력이 상승한다. 몬스터의 물리공격의 데미지가 이 지분만큼 감산하므로 검사라면 필요불가결한 고대단어…라고 아까 얘기했으므로 생략.
레지스트 헬 (レジスト ヘル+1) 투구	암(闇)속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 암 속성의 공격을 감소시키는 고대단어이지만 투구의 능력에 비례하기 위해 능력이 높은 투구가 그다지 나오지 않고 암공격을 하는 몬스터도 거의 없다. 전반에는 새겨둘 필요는 거의 없다. 중반정도부터 후반에 걸쳐 조금씩 올려두는 것이 좋다.
레지스트 화이어(レジスト ファイア+1) 투구	불의 속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 불의 속성의 공격을 감소시키는 고대단어이지만 투구의 능력에 비례하기 위해 능력이 높은 투구가 그다지 나오지 않는 전반에는 새길 필요는 거의 없다. 기본적으로 불의 공격을 하는 몬스터가 많은 것과 트랩/벽의 파괴 등의 데미지에도 영향을 주므로 중반에서부터 조금씩 새겨두는 것이 좋다.
레지스트 콜드 (レジスト コールド+1) 투구	얼음의 속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 얼음의 속성의 공격을 감소시키는 고대단어이다. 마찬가지로 능력이 높은 투구가 그다지 나오지 않는 전반에는 새길 필요는 거의 없다. 얼음의 속성의 공격은 다른 것에 비해 종류가 적으므로 새기는 것은 뒤로 돌려도 괜찮을 것.
레지스트 선더 (レジスト サンダー+1) 투구	번개의 속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 번개의 속성의 공격을 감소시키는 고대단어이다. 능력이 높은 투구가 그다지 나오지 않는 전반에는 새길 필요는 거의 없다. (이 말을 몇 번 하는 거냐!) 번개류의 마법은 피할 수 없는 타입의 것이 많아서 중반에는 새기기 시작해야 할 것.

투구계의 유니크 일람

마나의 활성화(マナの活性化)	MP의 최대치가 2배가 된다
연속되는 언어여 지식이 되어라(連なる言葉よ知となれ)	투구에 합산한 고대단어의 수만큼 INT에 가산
용신의 비늘(竜神のウロコ)	암염빙뇌(闇炎氷雷)모두의 속성 방어를 크게 올린다
소리를 시각으로(音を視覚に)	소리의 발생 지점을 시각화시킨다
만족의 생명력(蛮族の生命力)	모든 MP를 HP로 바꾼다 MP는 0이 된다
마력의 폭주(魔力の暴走)	매직 파워를 2배로 한다 대신에 MP가 조금씩 줄어든다

갑옷(鎧)계의 고대어

언어명	성질과 그 용법
HP 업 (HPアップ(+1~+9)) 갑옷 : +9 방패 : +5	+수정의 총합계분 만큼 HP의 최대치가 상승한다. 코스트는 의외로 싸므로 전반적으로 조금씩 올려두면 돌발적인 데미지를 받았을 때에도 안심. 남은 미스릴로 조금씩 새겨두는 정도로도 충분히 의미가 있다.
프리벤트 (プリベント(+1~+3)) 갑옷 : +2 방패 : +3	+수정의 총합계분 만큼 여러 데미지를 감소시킨다. 어떠한 속성의 데미지라도 감소시키는 것이 가능하다 하는 초 강력한 고대어. 특히 후반의 적이 쓰는 AR무시이며 무속성 공격은 이것으로 밖에 데미지를 감소시킬 수밖에 없다. 코스트는 엄청 높지만 새겨 둘 가치는 충분히 있다. 미스릴에 여유가 없을 때에는 HP 업을 많이 해두는 방법도 있다.
리제네 스피드 (リジェネスピード(+1~+3)) 갑옷 : +3	HP의 자연 회복하는 속도가 +1마다 1/3초 빨라진다. 다소 새겨두어도 그다지 변하지 않지만 다음에 있는 리제네 포인트와의 병용으로 회복 스피드가 경이적인 것이 된다. 새겨 둘 것이라면 부지런히 새겨 둘 것.
리제네 포인트 (リジェネポイント(+1~+4)) 갑옷 : +4	HP가 한번에 회복하는 양이 +1마다 HP+1된다. 새겨 두는 만큼 바로 반영되고, 회복하는 양이 증가하는 것이 보기에도 알기 쉽다. 다소 새기는 법에도 충분히 반영되지만 리제네 스피드와 함께 확실히 새겨 두는 것이 효과적이다.
DEX 업 (DEXアップ(+1~+6)) 갑옷 : +6	+수정 총합계분 만큼 DEX가 상승한다. DEX(덱스)는 패리(현혹 공격을 회피하는 능력), 레지스트 크리티컬(크리티컬 공격을 피하는 능력)등 방어에 크게 반영되므로 일단은 올려 두고 싶은 능력. 코스트가 낮으므로 빨리 새겨 두자.
아머 (アーマー(+1~+10)) 갑옷 : +10 방패 : +4 투구 : +2	+수정의 총합계분 만큼 물리방어력이 상승한다. 몬스터의 물리공격의 데미지가 이 지분만큼 감소시키므로 검사라면 필요 불가결한 고대 단어. 스릴을 맛보기 위해서는 전혀 올리지 않는 플레이 방식도 있지만 액션에 서툰 플레이어라면 권하고 싶지 않다.
듀러빌리티 (デュラビリティ(+1~+6)) 갑옷 : +6	+수정의 총합계분 만큼 비틀거리는 시간이 단축된다. 몬스터에게 당해 비틀거린다 던지 쓰러질 때에 복귀할 때까지의 시간을 단축시키는 고대단어. 후반으로 감에 따라 비틀거리게 하는 시간이 긴 공격을 해 오는 몬스터가 증가하니까 어느 정도는 캐릭터를 성장시키는데 있어 올려두는 것이 좋다. 미스릴의 코스트가 싸므로 새기는 것은 그다지 힘들지 않을 것이다. 양손검이 주체인 검사에게는 특히 필요 불가결하므로 반드시 올려 둘 것.
크리티컬 저항 (クリティカル抵抗(+1~+6)) 갑옷 : +6 방패 : +2	적이 크리티컬하는 확률을 1%감소시킨다. 몬스터의 크리티컬 공격을 피하는 고대단어. 단지 보기에는 눈에 띄지 않지만 돌발적으로 당하는 크리티컬의 큰 데미지를 회피하는 것이 가능하므로 안정된 플레이를 원할 시 중요한 고대 단어. 플레이어가 쓰러지는 조건은 현혹과 크리티컬을 동시에 받았을 때이므로, 크리티컬을 피하면 자동적으로 쓰러지는 것도 피하는 것이 가능하다.

갑옷계의 유니크 일람

이름	설명
위대한 재생(大いなる再生)	HP의 자연 회복 속도를 2배로 한다
연속되는 언어여 힘이 되어라(連なる言葉よ力となれ)	갑옷에 합성했던 고대단어의 수만큼 STR에 가산한다
동철의 신체(鋼鉄の身体)	물리방어력 아머를 2배로 한다
흔들리지 않는 강함(揺るぎなき剛性)	듀러빌리티를 2배로 한다
기적의 태도(奇跡の身こなし)	레지스트 크리티컬을 2배로 한다
레비테이션(レビテーション)	트랩에 걸리지 않고 쓰러지지 않는다

무구(武具) 일람

검(剣)

이름	설명	슬롯수
숏 소드(ショートソード)	사용이 간편, 위력은 작지만 휘두름이 좋다	6
사벨(サーベル)	임팩트가 적으나 밸런스가 좋은 편수용 장검	6
시미타(シミター)	초심자에게 좋고 데미지가 안정적인 편수용 곡도(曲刀)	6
라이트닝 대거(ライトニングダガー)	뇌속성의 편수용 단검	8
롱소드(ロングソード)	중급정도의 밸런스가 좋은 편수용 장검	6
블레이징 소드(ブレイジングソード)	불의 속성이 있는 편수용 장검	8
엘리멘털 보글(エレメンタルボーグル)	엘리멘탈계에 절대적 위력이 있는 편수용 장검	8
버스터드 소드(バスタードソード)	몬스터에게 성능이상의 위력이 있는 편수용 장검	6
프란베르크(フランベルク)	사용이 간편한 양수검, 데미지가 적은대신 크리티컬이 높다	9
윈드힐트(ウインドヒルト)	손잡이만 있는 바람의 영검, 휘두름이 좋다	10
드래곤 블레이드(ドラゴンブレード)	일류 검사만이 보유 가능한 용을 죽이는 검	10
소울 브레이커(ソウルブレイカー)	HP를 흡수하고 적에게 마비를 일으키는 검	10
데몬패닛샤(デーモンパニッシャー)	데몬류에 절대적 위력을 보이는 도끼	10
크레이모어(クレイモア)	초심자용의 양수검, 크리티컬이 높으나 검신이 짧다	9
허큐린 소드(ハーキュリンソード)	최대의 데미지를 자랑하는 거검, 무겁다	10
오리엔탈 소드(オリエンタルソード)	크리티컬이 아주 우수한 양수검	8
오우거 소드(オーガソード)	고블린 킬러와 리자드맨 킬러가 기본 장비된 영검	6
엘븐 레이피어(エルブンレイピア)	영력이 들어있는 레이피어, 인간형 몬스터에 효과	6
위크드 소드(ウィックドソード)	마법계 캐릭터에 절대적 위력이 있는 검	10
메이지 블레이드(メイジブレード)	모으는 시간이 적어 공격마법의 고대어가 필요한 검	10
데몬 블레이드(デモンブレード)	악마의 심볼이 되는 검, 근접공격에 위력적	10

갑옷(鎧)

이름	설명	슬롯수
브레스트 플레이트(ブレストプレート)	경장의 갑옷, 초심자용	5
하프플레이트(ハーフプレート)	브레스트 플레이트의 발전형, 방어력이 좋다	6
라이트 플레이트(ライトプレート)	가벼운 갑옷, 듀러빌리티가 낮다	7
헤비 플레이트(ヘビプレート)	정공법의 싸움에서 뛰어난 성능을 가지고 있다	10
브리간다인(ブリガンダイン)	공격 흡수에 적합한 구조의 갑옷, 이동시 소리가 크다	7
큐레이서 아머(キュウライッサアーマー)	브리간다인의 발전형, 아머가 우수하다	8
필드 아머(フィールドアーマー)	안정된 방어력을 갖춘 야전용 갑옷	9
필드 아머改(フィールドアーマー改)	방어력이 높아진 필드 아머 발전형	9
나이츠(ナイツ)	총8가지색의 갑옷이 있다 성능은 모두 같음 밸런스가 좋은 실전용	10
고딕 리리(ゴシックリリー)	백합의 가호가 있는 갑옷, 석화시간의 단축 효과가 있다	10
고딕 이글(ゴシックイーグル)	수리의 가호가 있는 갑옷, DEX를 높인다	10
고딕 불(ゴシックブル)	황소의 가호가 있는 갑옷 HP를 높이는 효과가 있다	10
고딕 드래곤(ゴシックドラゴン)	용의 가호가 있는 갑옷, 불속성에 대한 내성이 높다	10
고딕 마파(ゴシックマーハフ)	여신의 가호가 있는 갑옷, 데미지를 감소시킨다	10
고딕 헤븐(ゴシックヘブン)	하늘의 가호가 있는 갑옷, HP의 자연회복력을 높인다	10
고딕 오션(ゴシックオーシャン)	바다의 가호가 있는 갑옷, MP의 자연 회복력이 상승	10
고딕 데몬(ゴシックデーモン)	악마의 가호가 있는 갑옷, 근접공격에 내성이 있다	10

방패(盾)

이름	설명	슬롯수
벅클러(バックラー)	성능은 낮지만 쓰기가 쉬운 방패	5
라운드 실드(ラウンドシールド)	비크라의 개량형이지만 성능은 좋지 않다	6
나이츠(ナイツ)	갑옷과 마찬가지의 8가지색의 방패, 실전용의 밸런스가 좋다	7
라지 실드(ラージシールド)	방어력 중시의 방패, 공격회피율은 떨어진다	8
카이트 실드(カイトシールド)	공격 회피율이 좋은 쓰기 쉬운 방패	9
자이언트 실드(ジャイアントシールド)	최강의 방어력이지만 회피율은 낮다	10
고딕 라이온(ゴシックライオン)	사자의 가호가 있는 방패, STR을 높인다	10
고딕 드래곤(ゴシックドラゴン)	용의 가호가 있는 방패, 불에대한 내성이 높다	10
고딕 마파(ゴシックマーハァ)	여신의 가호가 있는 방패, 갑옷과 같은 효능	10
고딕 헤븐(ゴシックヘブン)	하늘의 가호가 있는 방패, 갑옷과 같으나 패어링이 떨어짐	10
고딕 데몬(ゴシックデーモン)	악마의 가호가 있는 방패, 직접공격에 강하다	10

투구(兜)

이름	설명	슬롯수
서클릿트(サークレット)	매직 파워에 우수한 투구, 방어력은 기대할 수 없다	10
캡(キャップ)	불에 대한 내성이 강한 투구	5
사렛트(サレット)	캡의 강화형 버전, 번개에 대한 내성이 강하다	6
나이츠(ナイツ)	방패, 갑옷과 같이 색깔이 8가지, 어둠속성에 내성이 강하다	7
풀 헬멧(フルヘルム)	안정된 방어력을 가지고 얼음에 대한 내성이 강하다	8
그레이트 헬멧(グレートヘルム)	최고의 물리적 방어력을 지닌 투구	10
고딕 라이온(ゴシックライオン)	사자의 가호가 있는 투구, STR을 높인다	10
고딕 드래곤(ゴシックドラゴン)	용의 가호가 있는 투구, 불에대한 내성이 높다	10
고딕 마파(ゴシックマーハァ)	여신의 가호가 있는 투구, 갑옷과 같은 효능	10
고딕 헤븐(ゴシックヘブン)	하늘의 가호가 있는 투구, 갑옷과 같으나 패어링이 떨어짐	10
고딕 데몬(ゴシックデーモン)	악마의 가호가 있는 투구, 직접공격에 강하다	10
고딕 오션(ゴシックオーシャン)	바다의 가호가 있는 투구, MP의 자연 회복력이 상승	10

※리스트를 보면 알겠지만 고딕이 들어가 있는 무구는 갑옷과 방패, 투구의 셋트로 되어 있다. 아쉽게도 필자는 몇몇은 찾지 못했는데 미루어 짐작했을 경우 다른 고딕과 그 성능이 비슷하리라고 본다. 그리고 고딕이라는 말이 들어간 무구는 입수가 대단히 어려우므로 반드시 얻으려고 할 필요는 없다. 게임의 흐름에 영향을 주는 것은 아니다.

장비품 일람

이 게임에서 장비품은 많이 나오는 것 같지만 사실은 제한된 숫자에 +얼마의 수치로 나오는 경우이다. 그러므로 장비의 업그레이드가 되는 것이다.

이름	설명
구두 종류	
부츠(ブーツ)	발소리가 적어서 적에게 발각되는 일이 적은 마법의 부츠
스피드 부츠(スピードブーツ)	DEX가 상승하고 발소리도 적어지는 마법의 부츠
러버 부츠(ラバーブーツ)	뇌속성에 대한 저항력이 크고 발소리가 적은 마법의 부츠
아이언 가드(アイアンガード)	방어력이 증대하는 부츠, 그러나 발소리가 아주 크다
벨트류	
프로텍션 벨트(プロテクションベルト)	방어력이 증대하는 마법의 벨트
가딩 벨트(ガーディングベルト)	공격회피의 능력이 상승한다
코로세스 벨트(コロサスベルト)	HP의 상한치가 상승하는 마법의 벨트
링 종류	
파워 링(パワーリング)	STR상스의 효과가 있다
스마트 링(スマートリング)	INT가 상승한다
아큐레이트 링(アキュウレイトリング)	DEX가 상승한다
링 오브 타프네스(リングオブタフネス)	HP의 상한치가 상승한다
나이츠 링(ナイツリング)	HP의 최대치와 STR이 상승한다
위저드 링(ウイザードリング)	MP의 최대치와 INT가 상승한다
프로텍션 링(プロテテションリング)	방어력이 증가한다

파이어 링(ファイアリング)	불 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
아이스 링(アイスリング)	얼음 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
선더 링(サンダーリング)	뇌 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
홀리 링(ホーリーリング)	암 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
이어링류	
피어스 오브 이어(ピアスオブイヤー)	청력이 상승한다
피어스 오브 에코(ピアスオブエコ)	음의 발생지점을 시각화한다
피어스 오브 트랩(ピアスオブトラップ)	바닥에 있는 트랩의 위치를 빛으로 알려준다
목걸이류	
파인 넥크리스(ファインネックレス)	여러 능력을 올려주는 목걸이
매직 아뮬렛(マジックアミュレット)	INT가 상승한다
메이지 아뮬렛(メイジアゆレット)	INT가 크게 상승하고 대신STR이 조금 떨어진다
헬타리스맨(ヘルタリスマン)	이러 저런 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
망토류	
실버 클록(シルバークローク)	백색의 망토, 모험가의 몸에 두르는 망토
파이어 코트(ファイアコート)	불 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
아이스 코트(アイスコート)	얼음 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
선더 코트(サンダーコート)	번개 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
레비테트 망토(レビテートマント)	몸을 약간 뜨게 하는 망토, 발소리가 줄어들고 쓰러지지 않는다

아이템일람

이름	설명
마법서 종류	
리콜의 마법서(リコールの魔法書)	고블린진지로 돌아가게 하는 리콜의 마법을 얻게하는 책
바람의 마법서(風の魔法書)	바람계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
환영의 마법서(幻影の魔法書)	환영계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
벽의 마법서(壁の魔法書)	벽계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
화벽의 마법서(火壁の魔法書)	화벽계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
사자의 마법서(死者の魔法書)	사자부활의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
주술의 마법서(呪術の魔法書)	암계통의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
포션류	
힐워터-소-(ヒールウォーター小)	HP를 완벽하게 회복하는 작은 병, 1회사용
힐워터-중-(ヒールウォーター中)	HP를 완벽하게 회복하는 중간 병, 2회사용
힐워터-대-(ヒールウォーター大)	HP를 완벽하게 회복하는 큰 병, 4회사용
에릭사(エリクサー)	HP와 MP를 동시에 완전회복
리플렛슈 스톤(リフレッシュストーン)	석화를 방지 할 수 있는 포션
히트포션(ヒートポーション)	몸에 붉은 열이 나게 하여 접촉하는 적에게 데미지를 준다
프리징포션(フリージングポーション)	몸에 냉기를 나오게 하여 적에게 데미지를 준다
럭키포션(ラッキーポーション)	적의 크리티컬을 무효화시킨다 쓰러지는 일이 없다
이모털포션(イモータルポーション)	일정시간 무적시간이 되는 포션
기타	
지뢰(地雷)	바닥에 설치하는 트랩 적이 밟으면 데미지를 준다
마정석(魔晶石)	MP를 완전 회복한다
록픽(ロックピック)	자물쇠가 걸린 상자를 여는 도구
곡괭이(つるはし)	원석으로 부터 미스릴을 채취하는 도구
봉인 해제의 두루마리(解封の巻物)	봉인된 문을 여는 두루마리 한번만 사용
봉인 해제의 책(解封の本)	봉인된 문을 여는 책 여러 번 사용가능
고대어전이의 책(古代語転移の本)	장비품의 고대어를 다른 장비품에 옮기게 하는 책
선더 워드(サンダワード)	번개를 발산하는 물건, MP를 소비한다

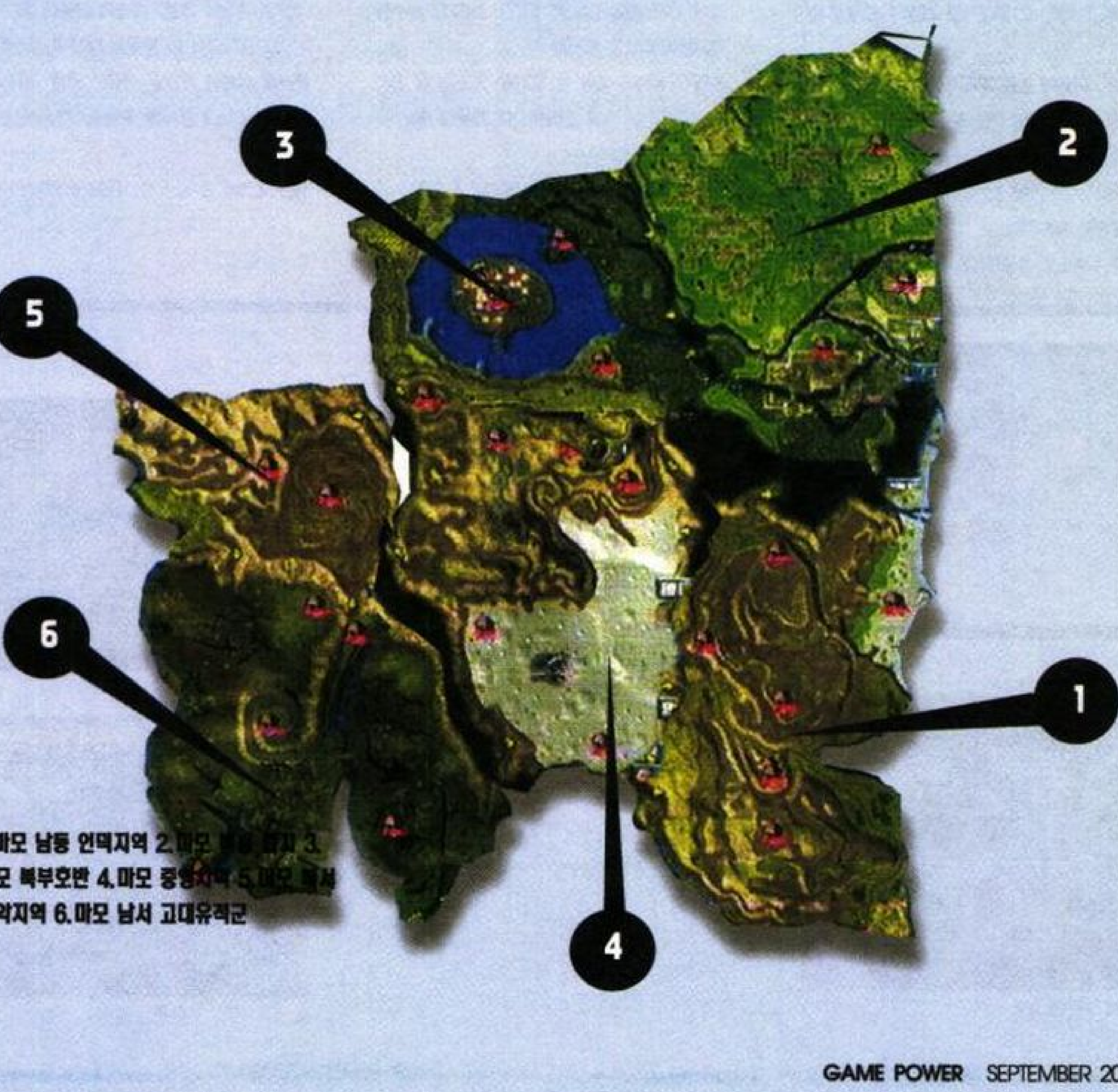
마법일람

이름	레벨	커맨드	설명
토네이도(トルネード)	1	BBB	주위의 적을 날리는 바람의 마법
거스트 프레스(ガストプレス)	2	BBAB	돌풍을 일으키는 마법
윈드 볼텍스(ウィンドボルテックス)	3	BBYBB	거대한 회오리를 일으킨다
(바디계열)			
미러 보디(ミラーボディ)	1	AAXX	2개의 환상을 만든다
고스트 보디(ゴーストボディ)	2	AAXA	육체에서 혼이 나오는 마법

인비저블(インビジブル)	3	AABAA	자신의 육체를 투명하게 하는 마법
(월 계열)			
타워(タワー)	1	AAXX	돌의 기둥을 만드는 마법
월(ウォール)	2	XXAX	돌의 벽을 만드는 마법
케이지(ケージ)	3	XXYXX	돌의 벽으로 지정한 장소를 감싸버린다
(파이어 월 계열)			
본 파이어(ボーンファイア)	1	YYY	불의 기둥을 만드는 마법
파이어 월(ファイアウォール)	2	YYXY	불의 벽을 만드는 마법
파이어 케이지(ファイアケージ)	3	YYBYY	불의 벽으로 주위를 감싸는 마
(에니메이트 계열)			
에니메이트 데드(アニメイトデッド)	1	AXYB	쓰러뜨린 언데드를 조종하는 마법
원더러 데드(ワンダラーデッド)	2	XYBA	데몬이외의 사체를 조종하는 마법
콘트롤 데드(コントロールデッド)	3	YBAX	모든 사체를 조종하는 마법
(저주 계열)			
스톤 가스(ストーンカース)	1	ABYX	적을 석화시키는 마법
다크 스피어(ダークスフィア)	2	BYXA	어둠의 결계를 만들어 내는 마법
애시드 포그(アシッドフォッグ)	3	YXAB	독의 안개를 발생하는 마법
(리콜 계열)			
리콜(リコール)	1	AAA	고블린 진지로 돌아가는 마법

스토리 공략

※게임을 진행하면 로드 화면에서 넥스트 스테이지라는 것이 나오는데, 그 것이 하나의 진정한 스테이지를 지칭하는 것은 아니므로, 여기서는 이야기의 흐름에 따라서 적절히 나누었음을 밝힌다. 제목은 임의로 지었다.



1.마모 남동 언덕지역 2.마모 북동 평지 3.마모 북부호반 4.마모 중앙지역 5.마모 북서 산악지역 6.마모 남서 고대유적군

프롤로그



▲못된 작당을 하고 있는 모습이다



▲아무리 봐도 처음에는 정이 안가는 얼굴이다

워트 : 끊임없이 되풀이 되어온 빛과 어둠의 사투.

환 : 가자! 베르도여.

베르도 : 오!

워트 : 무승부로 끝나버린 가장 위대했던 두 사람의 왕. 500년에 달하는 전란의 역사는 옛 전우가 죽음으로써 종언을 고하는 듯 했다. 하지만 더한 악의 기운이 세계를 파멸로 인도하려하고 있다. 환이 어린 사신이 모두를 두려움에 떨게 하고 있다. 그렇다. 그 최강의 드래곤 마저도…;

카라 : 어둠에 눈뜬 파괴의 여신이여.

바그나드 : 왕자를 거느리는 암흑의 여왕이여.

카라 : 눈뜰 시간이 다가왔다.

바그나드 :부름에 응하라. 사신 카디스. 그래. 부활하라 사신이여 .

카라 : 사신은 부활했다. 이제 누구도 막을 수 없어.

워트 : 그렇다면 신을 불러들일 수밖에 없는 건가. 내가 알고있는 최강의 남자를… 나스여. 너도 그렇게 생각하는가.

카라 : 운명의 사인은 던져졌어. 이제 당신이 나올 막은 없어. 대 현자 워트.

워트 : 카라여, 500년에 걸쳐 로도스의 역사를 농락해온 잿빛 마녀여. 네가 하려고 하는 일을 이제 와서 막을 생각은 없다. 하루다. 하루만 타이휴의 비법을 빌리자.

카라 : '지배의 왕석'을 제거할 수 있는 네 가지의 비법이 내 손에 있어요. 그 가운데 어느 것을 원하시는 걸까?

워트 : 말할 필요도 없지. 생명의 지팡이와 혼의 수정구다.

카라 : 재미있군요. 마신 전쟁으로부터 50년. 역사에 개입하는 것을 계속 거부해 왔던 당신이 지금에 와서 움직이려 하다니. 알고있겠지만 그것은 망가진 톱니바퀴를 돌리려는 것이에요.

워트 : 논쟁하고픈 생각은 없다.

카라 : 그렇군요. 그런데 담보는 무엇이죠.

워트 : 내가 직접 관여하지 않는 것. 그 약속뿐이다.

카라 : 좋아요. 하루뿐이에요.

워트 : 기적의 기원. 마술의 근원이 되는 마나여. 그 큰바다의 한 방울을 나에게 빌려주시오. 무한의 육체에 죽음을 모르는 혼을 채워 저 세상으로부터 그 용사를 부르오. 부활하라. 나의 벗이여.

붉은 머리의 전사: 나는, 나는 누구야!



▲이것은 심장이다



▲워트와 카라의 거래

주인공의 탄생

대현자 워트는 주인공을 마나의 힘으로 되살려낸 것이다. 워트는 주인공에게 당신은 최강의 용자라고 이야기하며 이러저러한 일거리를 주려고 한다. 워트가 사라진 후 밖으로 나가면 묘지의 수호자라고 하는 놈들이 나타나 게임의 조작방법과 이러저러한 것들을 가르쳐준다. 물론 일본어를 안다면 이것을 보고도 게임에 대한 이해가 가능하겠지만, 이 글을 읽는 독자는 앞에 시스템 설명을 참고하고, 여기는 그냥 지나가도 된다. 밖으로 나가기 직전에 워트가 나타나 같이 가자고 하는데 문을 나서면 바로 몬스터 떼들이 나타난다. 이중에 덩치가 큰놈이 있는데 이 놈이 오우거이다. 이놈은 건드리지 말 것. 죽는다. 이놈의 처리는 워트에게 맡겨두자. 그러면 알아서 워트가 오우거를 없애고 밖으로 나갈 수 있다. 밖으로 나가면 마모의 묘지가 나온다.



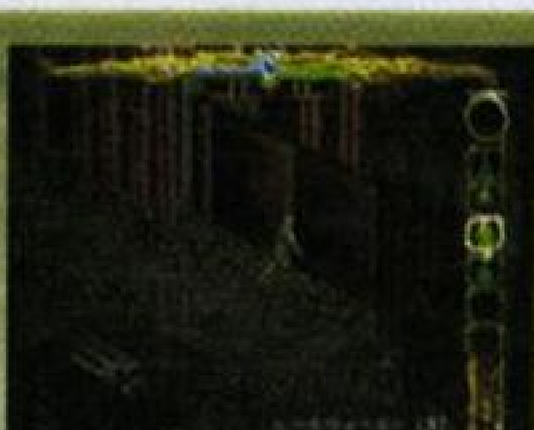
▲이것들이 누굴 가르쳐!



▲필자가 처음으로 죽은 장소

마모의 묘지와 고블린 진지

마모의 묘지로 나오면 자코들과 접전을 치르며 앞으로 나갈 수 있다. 그리고 게임설명에 관한 모뉴멘트도 볼 수 있다. 어쨌든 길을 찾아서 가다보면 고블린 진지가 나오는데, 이놈들이 성문을 걸어 잠가서 들어 갈 수 없는 것을 알 수 있다. 그래서 다시 나오면 워트가 나타나 지하에 비밀 통로가 있다는 것을 알려준다. 그럼 다시 마모의 묘지로 가자. 묘지 곳곳에는 아이템들이 있으니, 골고루 훑어보는 것이 좋다. 그러면 봉인된 문이 하나 보이고, 집 한 채가 있다. 집안에는 푸른색의 고블린이 있는데, 무기를 든 주제에 자신을 죽이지 말아달라고 한다. 그러면 싸우지 말고 말을 걸자. 그러면 봉인해제의 두루말이를 하나 얻을 수 있다. 그 두루말이로 봉인된 문을 열고 들어가면 묘지 지하에 통로로 들어 갈 수 있다. 지하 통로를 진행하면 코크스와도 만나게 되는데, 이놈은 나중에 아주 중요하니 반드시 구출할 것. 묘지 지하통로를 나오면 고블린 진지 안으로 나오게 된다. 거기서 고블린 진지에 보스가 있는데, 그놈을 죽이면 일단은 클리어라고 볼 수 있다. 고블린 진지의 보스를 없앤 후에는 워트가 가르쳐주는 리콜의 마법을 습득 할 수 있다.



▲문닫고 안 열어 준다



▲이놈한테서 두루말이를 얻을 수 있다



▲[illegible]

다크 엘프의 마을을 향하여

워트- 마술의 근원이 되는 마나는 나의 목소리로써 명령하노니, 멀리 있는 것은 가까이, 과거가 된 것은 지금으로, 시공을 넘어서 여기에 나타나라. 사신 카디스, 먼 암흑의 시대에 멸망해 죽어 버린 불의 파괴의 신은 이 섬에 부활하려 하고 있다. 나는 너무 늙어 버렸어. 지금의 나에게는 사신의 부활을 막을 수 있는 힘이 없네. 언젠가 나타나게 될 사신을 쓰러트릴 수 있는 용사만이 필요한 것이다. 그것이 내가 너를 불러낸 이유이다. 자, 그럼 이것을 보아라. 네가 눈을 뜨기 바로 전의 일이다. 동쪽을 향해가면 한 척의 배가 가라앉았다. 사신의 부활을 막기 위해 마모를 향하고 있던 젊은이들이 타고 있었다. 그들은 뿔뿔이 흩어져 버렸지만 지금 살아있다. 자유기사 판, 북의 현자 슬레인, 그리고 마파 사제 레이리아, 하이엘프의 정령사 디드릿트, 언젠가 만나게 될 것이다. 그들을 도와, 함께 싸우는 것이다. 부탁한다. 오렐 벗이여.



▲왜 판은 이렇게 생긴 거나!



▲드디어 디드릿트와 만나는건가?



▲에네들도 만날 수 있다.

워트와의 동영상을 본 후에 워트가 이야기하는 것은 다크엘프의 마을로 가라는 것이다. 원래 목적은 판을 만나러 가는 것이지만, 그가 다크엘프의 마을로 갔다는 말을 들었기 때문에 그리 가야한다. 다크엘프의 마을로 가기 위해서는 마모 남동 언덕지구와 북동 습지를 모두 지나야 한다. 즉 가장 북쪽에 있다. 가는 도중 적을 해치우며 진행하면 레벨업도 가능하다. 다크엘프의 마을로 가면 필로테스와 올드샤만이 이야기를 나누는 모습을 볼 수 있는데, 마을 장로인 핑거포스트를 사제인 루제브의 명에 의해 피라미드에 감금했다는 사실을 알 수 있다. 그 후 마을의 텔레포터로 고블린 진지로 돌아가 보면 마법 전이의 책을 얻을 수 있다. 다시 다크엘프의 마을에서 진행하면 느닷없이 올드샤만이 나와 웬놈이냐고 묻는다. 여기서 만약 판의 친구라고 얘기하면 바로 사망이니 제일 첫 번째 선택문을 고르도록 하자(여행자라서 하룻밤 묵겠다는 말이다). 그러면 올드샤만은 가고, 마을을 돌아다니면 필로테스를 만날 수 있다. 필로테스는 자신의 입장 때문에 직접 관여를 하기 어려우니 주인공더러 도와달라고 한다. 그럼 도와주도록 하자. 일단 피라미드 1층에 있는 윙크드 데몬이라는 몬스터를 쓰러뜨려 달라고 한다. 그럼 쓰러뜨려 주자. 그리고 다시 피라미드 2층의 핑거포스트를 구출 할 수 있다. 그러면 다크엘프의 마을 사람들을 필로테스가 인솔하여 떠나고 핑거포스트는 마을에 남는다. 다음의 목표는 판을 찾아야 하는데, 필로테스의 말에 의하면 그는 어둠의 숲으로 갔다고 하였고 어둠의 숲에 가는 길은 핑거포스트가 가르쳐주는데, 피라미드를 통하여 북서방향으로 진행하면 된다. 참고로 피라미드 3층에는 감당하기 어려운 몬스터가 있으니 나중에 레벨이 오르거든 와서 처치하도록 하자.



▲말 한번 잘못하면 죽는 수가 있다



▲이 할머니가 핑거포스트다



▲필로테스와의 만남

루제브를 없애라

다크엘프 마을의 피라미드를 통하여 어둠의 숲으로 나오면 상당히 복잡한 길들이 나온다. 하지만 미로는 절대 아니고 누구라고 쉽게 통과할 수 있는 길이다. 나오는 졸개들을 차분히 처리하며 진행하면 판과 만날 수가 있다(무슨 키워드가 있는 것도 아니고 그냥 조금 헤매면 된다). 판은 디드리트를 찾는다고 하는데, 같이 동료가 되어 가도록 하자. 그런 후 지저의 대 협곡을 지나 고블린 대공동에 도착하게 되는데, 거기서 고블린에게 잡혀있는 디드리트를 볼 수 가 있다. 여기에서의 싸움은 에너지를 채우며, 차분히 진행하도록 하자. 디드리트를 구출한 후 일행은 루제브를 없애러 가게된다. 고블린 대공동을 나오면 지저의 대협곡이 있는데, 여기가 상당히 까다롭다. 너무 복잡하기 때문에 길을 잃기 쉬운데, 목적지는 던전맵의 서북쪽임을 알아두자. 목적지에 도착하면 모뉴멘트가 하나 있는데 거인을 쓰러뜨려야지만 길이 열린다고 한다. 거인은 모뉴멘트가 있는 곳에서 동남쪽에 있다. 거인을 처리한 후 지저의 대협곡을 나오면 루제브가 있는 곳에 당도할 수 있다. 루제브는 '나의 숲에 들어온 이상 돌아갈 생각은 마라' 라고 하며 시건방을 떨지만 사실 그렇게 어려운 적은 아니다. 루제브를 처치하면 루제브의 머리를 얻을 수 있고, 판과 디드리트와 헤어지게 된다. 그러면 일단 리콜을 사용하여 고블린 진지로 돌아가도록 하자.



▲드디어 판을 만났다



◀잡혀있는 디드릿트



▲내 숲에 온 이상…

나스의 소혈과 암흑신전

고블린 진지로 와서 워트에게 말을 걸면 수고했다고 하면서 다음의 적은 암흑신전에 있다고 한다. 그러나 일단 나스의 소혈(巢穴)로 가라고 한다. 나스의 소혈은 고블린 진지를 나가서 서쪽을 향하면 마모 중앙사막이 있는데 그곳 북쪽에 있다. 일단 나스의 소혈로 향하도록 하자. 나스의 소혈에 도착하여 진행하면 슬레인과 레이리아를 만날 수 있다. 그들을 만나면 각각의 소개를 하고 나스와 대화를 시켜준다. 나스는 잠자고 있는 용. 슬레인은 주인공에게 마법의 도움을 줄 수 있도록 나스에게 부탁을 하는데 나스는 자신에게 수치를 준 루제브와 쇼델의 머리를 가져오라고 한다. 자 그러면 쇼델의 머리를 가지러 가자. 쇼델이 위치한곳은 암흑신전이라는 곳인데 암흑신전은 마모 북부 호반위쪽에 위치하고 있다. 일단 나스의 소혈을 통하여 호반으로 나가야 하는데 그러려면 곡괭이(つるはし)를 찾아야 한다. 곡괭이를 얻을 수 있는 곳은 나스가 있던 곳에서 조금만 위로가면 된다. 곡괭이를 얻은 후 미스릴의 원석에 곡괭이를 사용하면 미스릴을 얻으며 동시에 길도 뚫을 수 있다. 이런 방식으로 나스의 소혈을 빠져나가 호반을 통해 암흑신전으로 가도록 하자. 암흑신전에는 일단 페라리스의 언덕을 지나야 하는데 이곳에서 네 개의 신상을 파괴하여야만 신전으로 들어갈 수가 있다. 신전은 일층에서부터 지하 4층까지 있으며 각층마다 관문이 있다. 신전에 들어갈 때 레이리아가 동료가 되어준다. 레이리아가 사용하는 마법의 테두리 안에 있으면 에너지가 저절로 차므로 항상 그 안에서 싸울 것. 도중에 마소년 세라피가 방해를 놓지만 역시 어려운 적은 아니다. 쇼델과의 전투에서는 그가 사용하는 석화마법만 주의한다면 비교적 쉽게 쓰러뜨릴 수 있다. 쇼델을 쓰러뜨린 후에 레이리아가 빨리 나스의 소혈로 돌아가자고 한다. 그러면 돌아가도록 하자.



▲이녀석이 바로 나스다



◀레이리아가 동료가 되어준다



◀판같은 놈이 에배고 있다



◀석화되어 버리는 판같은놈



▲이놈이 쇼델

퀸커러성을 향해서

나스에게 다가가서 루제브의 머리와 쇼델의 머리를 주면 나스는 그것을 토쿠로의 동상(トクロのスタチュー)으로 바꾸어준다. 이것은 나중에 퀸커러성을 들어가기 위한 열쇠가 되므로 꼭 챙겨둬야 한다. 그런 후에 나스는 자신이 수호자의 역할을 하고싶다며 용의 문장에 새겨진 무구를 찾으라고 한다. 각각의 무구가 위치한곳은 투구는 나스의 소혈 남서쪽 사막 중앙의 샘에 있고, 방패는 마모의 남서 고대 유적군 남단에, 갑옷은 천공의 유적에, 그리고 검은 마모 북서 습지

동의 삼각주에 있다고 한다. 그리고 나서오면 용의 고대어를 주겠다고 한다. 그럼 일단 고블린 진지로 돌아가도록 하자. 거기서 워트에게 말을 걸면 퀸커러성을 찾아가라고 하는데 미리 말하자면 퀸커러성은 사신 카디스가 있는 곳이다. 즉 이 게임의 마지막이 되는 곳이다. 그런 후 워트는 다크엘프 마을의 핑거포스트를 찾아가 보라고 한다. 자 그럼 핑거포스트를 찾아가도록 하자. 다크엘프 마을에서 핑거포스트에게 말을 걸면 핑거포스트는 루제브에 대해서 말을 한다. 알고 봤더니 루제브는 핑거포스트의 손자였던 것이다. 그러면서 하는 말이 루제브의 약속중 하나인 마신의 메달을 모아달라고 한다. 마신의 메달은 마모 곳곳에 있는 요마의 소굴에 있다. 그러면서 핑거포스트는 봉인의 서를 주겠다고 하며 옆에 텔레포터를 띄운다. 그 텔레포터를 통해서 가면 요마의 소굴이 하나 나오는데 그곳을 들어가 그 안에 있는 리자드 킹을 해치우면 봉인의 서를 얻을 수 있다. 그리고 다시 다크엘프의 마을로 돌아오면 핑거포스트가 마신의 메달은 30개가 있으니 모쪼록 모아달라고 얘기하며 마신의 메달을 가져올 때마다 선물을 주겠다고 한다. 자 그럼 밖으로 나오도록 하자. 나와서 전체맵을 열어보면 이전까지 없었던 요마의 소굴의 위치가 표시되어있는 것을 알 수 있다. 게임은 여기서 크게 갈리게 되는데 사실 메달따위는 모으지 않아도 게임을 클리어하여 엔딩을 보는 것이 가능하다. 지금 현재 레벨에 자신이 있고 가지고 있는 무구가 충분하다면 지금 퀸커러 성을 향해서 가도 된다. 그러나 여기서는 마신의 메달과 용의 무구를 얻는 것에 대해서 이야기하도록 하겠다.



▲용의 무구를 찾아다주게(오근이 버전)



▲여기서 봉인의 서를 얻을 수 있다

요마의 소굴에 대해

요마의 소굴의 위치는 지도에 모두 표시되어있다. 하지만 표시가 안된 곳이 있는데 바로 마모의 지하묘지에 있는 좀비의 소굴과 페라리스의 언덕에 있는 암흑신관의 소굴이다. 각각의 소굴에서는 마신의 메달과 함께 고대어도 입수 할 수가 있는데 그것은 다음과 같다.

소굴의 이름	얻을 수 있는 고대어
고블린킹(ゴブリンキング)	고블린 버스터
타이탄좀비(タイタンゾンビ)	고블린 킬러
리자드킹(リザザキング)	발키리 자베린
다크샤만(ダークシャーマン)	엘프 킬러
엘더나이트(エルダナイト)	엘프 버스터
리자드맨(リザードマン)	리자드 버스터
사이크로프스(サイクロプス)	피의 저주
기간데스좀비(ギガンデスゾンビ)	세이크리드 스피어
가고일(ガーゴイル)	불의 검
스켈톤킹(スケルトンキング)	연속되는 말이여 지식이 되어라
고블린로드(ゴブリンロード)	마나의 활성화
샌드웜(サンドワーム)	검성의 오의
프레임데몬(フレイムデーモン)	익스플로존
타이탄(タイタン)	마나여, 육체가 되어라
아이언골렘(アイアンゴーレム)	골렘 버스터
소굴의 이름	얻을 수 있는 고대어
사라만다(サラマンダ)	상처에 추가타
메두사(メードサ)	연속되는 언어여 힘이 되어라
거인충(巨人)	위대한 재생
고블린마스터(ゴブリンマースト)	바위도 부수는 도
파도르퀸(パドルクーイン)	엘리멘탈 버스터
팬텀(バーンターム)	뱀파이어의 이빨
그레이트데몬(グレートデーモン)	데몬 버스터
암흑신관(暗黒神官)	마력의 폭주
좀비(ゾンービ)	호리포톤
키메라(キメラ)	용신의 비늘
기간데스(ギガンデス)	볼 라이트닝
미스릴골렘(ミスリルゴーレム)	동철의 신체
데몬로드(デーモンロード)	뇌의 검
헬로드(ヘルロード)	연속되는 언어여 검이 되어라
렛사데몬(レッサデーモン)	마이리의 방패

위의 요마의 소굴에서 특히 주의해야 할 곳은 기간데스와 미스릴 골렘이다. 이 둘은 난이도가 너무나 엄청나기 때문에 클리어 하기가 정말 어렵다. 그리고 메두사에서는 석화를 당하면 끝장이므로 충분한 준비를 해서 들어가야 한다. 마지막으로 샌드 웜은 그 난이도가 사기성이 있으므로 스케일 바스터를 충분히 장비하고 들어갈 것. 그리고 데몬 로드는 천공의 유적에 있는데 천공의 유적은 마모 중앙 사막에 있는데 그곳을 가기 위해서는 루트가 마모의 유적군에서 길을 잘 찾아서 다시 사막으로 나온 후 걸어서 올라가는 길을 찾아야한다(필자도 천공의 유적의 길을 찾기 위해 상당히 고심했다). 각각의 소굴을 모두 클리어하며 돌아다니다 보면 수없이 많은 전투를 치르게 되므로 레벨이 많이 올라가게 된다. 더불어 용의 수호자를 찾아가면 용의 무구도 얻을 수 있다. 용의 무구를 얻는 곳은 다음과 같다.

얻을 수 있는 무구	위치	얻을 수 있는 고대어
투구	마모중앙사막의 샘	메지션 버스터
방패	성의 남서고대유적군 남단	스케일 버스터
갑옷	천공의유적	웨폰 버스터
검	마모북서습지 동해삼각주	아머 버스터


▲이놈과


▲이놈은 정말 어렵다

메달을 모두 얻었을 경우

메달을 모두 얻은 후에 (틀림없이 마지막에 얻는 것은 렛사 데몬의 소굴일 것이다) 소굴을 나올 때 필로포스가 나타나 그것을 핑거포스트에게 갖다주려고 하냐고 묻는다. 그러면서 뭔가 좋지 않다고 이야기하는데 어쨌든 메달을 모두 모았으면 핑거포스트에게 가져다 주어보자. 그러면 메달을 주는 선택문에서 마지막 하나는 주지 않을 수가 있는데 일단은 마지막 하나는 주지 말아보자. 그런 후 일단 용의 무구를 모두 얻었으면 나스의 소혈로 가도록하자. 그러면 나스에게서 고대어 드래곤버스터를 얻을 수 있다. 그런 후에 나스가 자신이 주는 시련을 받겠냐고 묻는다. 일단은 받지 말자. 그리고 일단 고블린 진지로 돌아간다. 그곳에 코크스에게서 고대어 강화를 해야하는데 무조건 드래곤버스터를 강화시키자. (필자는 최대한도까지 올렸다) 드래곤버스터를 마스터했다면 핑거포스트에게로 가자.

핑거포스트에게 마지막메달을 하나 주면 최후의 선물을 주겠다고 한다. 그러면서 이상한 사막으로 가게되는데 느닷없이 핑거포스트는 자기 손자를 죽인 주인공을 자기가 가만 두겠냐며 메달의 봉인된 힘을 통해 용을 불러내 버린다!!! 자 그럼 용과 싸워야 한다. 용의 공격패턴은 날아올라서 짓밟는 것과 브레스의 두가지로 크게 나눌 수 있는데 싸우는 방법은 지상에서 용이 브레스를 뿜을 때 재빨리 용의 꼬리쪽으로 돌아가 공격하는 것이다. 그러나 데미지가 턱없기 때문에 적어도 30분은 싸워야 용을 잡을 수 있다. 그리고 용의 브레스에 한번 닿으면 죽었다고 생각하면 된다. 용을 잡으면 핑거포스트가 쓰러지고 필로포스가 나타나 핑거포스트를 책임지겠다고 한다. 그럼 나스의 소혈로 가보자. 가서 나스가 주는 시련을 받으면 여지까지 쓰러뜨렸던 요마의 소굴의 모든 보스 캐릭터들과 싸우게 된다(그러나 조금 약하다). 그리고 나스와 싸우게 된다. 역시 나스와의 싸움도 이전과 같게 한다. 나스를 쓰러뜨리면 슬레인은 용의 자존심을 지키려고 했던 나스라고 하며 어찌 보면 자랑스러운 죽음이라고 이야기한다. (뭔가 비장하다)


▲할망구가 이런 짓을!


▲리나 내가 없애 버린다


▲이런 애들이 훈련용으로 나온다


▲나스를 쓰러뜨리다

이번엔 진짜로 퀸커러 성으로

퀸커러성으로 가는 길은 마모 북서 산악지역으로 해서 들어 갈 수 있다. 퀸커러성으로 들어가는 것은 이전에 나스가 주었던 토크로의 동상이 있어야 한다. 어쨌든 퀸커러성 들어가면 필로테스가 나타나 잠시 동료가 되어 주는데 그 시간은 길지 않다. 조금만 진행하면 아슈람이 등장한다. 아슈람은 주인공의 소문은 들었다면서 같이 가자고 한다. 여기서 대화를 잘 진행하면 아슈람에게서 아이템을 얻을 수 있게 되는데 망토나 구두를 얻을 수도 있지만 검을 달라고 하여서 소울브레이커를 얻는 것이 좋다. 아슈람과 진행하면서 퀸커러성을 나아가면 각 층마다 가디언들이 있는데 여기 까지 왔다면 그렇게 어렵지는 않을 것이다. (참고로 드래곤 블레이드를 얻기 전까지는 오리엔탈 소드를 사용하는 것이 좋고 그 후에는 드래곤 블레이드가 좋다. 방패를 사용할 수 있기 때문이다) 그리고 조금만 진행하면 마도사 바그나드와 대결을 할 수 있게 된다. 그럼 차분히 바그나드를 쓰러뜨리도록 하자.


▲처음에는 필로테스가 동료였다가…


▲다음에는 아슈람이 동료로 된다


▲옷, 바그나드 너를 찾았다


▲죽었던 놈이 어디서 쇼를 하는 것이냐!

카디스의 신전

바그나드를 쓰러뜨린 후의 진행은 순전히 자기와의 싸움이다. 카디스의 신전은 퀸커러성 지하 10층에 있기 때문에 갈 길은 멀다. 재미있는 것은 죽었던 바그나드가 다시 부활하여 이러저러한 쇼를 보여주는 것인데, 사신의 힘이 위대하다는 둥 하다가 결국은 주인공에게 맞아 죽는다(물론 플레이어가 하는 일이다). 퀸커러성에서 특히 주의해야 할 것은 지하 6층의 얼음의 동굴에서 텔레포트를 하면 8층으로 바로 가는데 그 위치에서 왼쪽으로 조금만 가면 9층으로 가는 계단이 있다는 것이다. 얼음의 동굴은 지하 6, 7, 8층인데 이곳은 아이템과 숨겨진 무구등을 얻을 수는 있지만 나오는 몬스터가 장난이 아니므로 어지간하면 가지 않고 바로 9층으로 가는 것이 좋다. 그렇게 하더라도 게임에는 아무런 지장이 없다. (필자가 레벨 100으로 갔는데도 그 얼음의 동굴은 어떻게 할 수가 없었다) 지하9층으로 내려오면 워트가 나타나서 카디스 전에 마지막으로 쓰러트릴 사람이 있다고 한다. 바로 회색의 마녀 카라가 그것이다. 카라는 정신으로만 존재하므로 죽여서는 안된다. 그렇기에 워트는 주인공에게 마지막 일격(とどめ)의 마법을 걸어 준다. 그리고 거기서 조금만 나가면 카라와의 일전이 기다리고 있다. 카라와의 대화는 주인공의 운명과 신상에 대해서다. 요약하자면 주인공은 사신의 부활을 목적으로 탄생했기 때문에 만약 사신을 쓰러뜨린다면 그는 죽어야 한다는 것이다. 그리고 주인공의 환생 전, 즉 전생에 관해서도 말을 한다. 하지만 이유 불문하고 카라와 겨루도록 하자. 카라는 주인공이 해치웠던 쇼델과 루제브를 환생 시켜서 싸우게 한다. 이럴 때는 카라만을 노리는 것이 좋다. 카라가 좀더 싸우기 용이하기 때문이다. 카라를 쓰러트리면 카라는 왜 자신을 죽이지 않냐고 한다. 물론 그녀는 죽일 수 없기 때문이다. 어쨌든 카라를 쓰러뜨렸으면 이제 남은 것은 카디스 뿐이다.

▶여기 얼음의 동굴은 너무 어렵다 어지간하면 거르노록 하자




◀친구여, 당신은 카라와 싸워야 하네


▲카라와 싸우게 되었다

마지막 결전

이제 남은 것은 카디스와의 결전뿐이다. 카디스의 신전으로 들어가서 원반을 타며, 적들을 쓰러뜨리면 드디어 카디스가 있는 곳으로 가게 된다. 그 곳에서 이상한 말을 볼 수 있는데 내용은 사신의 힘을 네게의 기둥에 봉인 해 두었다는 것이다. 실제로 곳곳을 돌아다니면 불타오르고 있는 기둥을 볼 수 있고 각 기둥에는 사신의 무구가 있다. 각 기둥을 파괴하고 나오는 적들을 쓰러뜨리면 고더 데몬의 검과 방패, 갑옷, 투구를 얻을 수 있다. 하지만 앞서 말했듯이 이 곳에는 사신의 힘이 봉인 돼 있는 곳이다. 즉 무구는 얻을 수 있지만 아마 라스트 보스인 카디스는 거의 클리어가 불가능 할 것이다.

봉인을 해제했을 때와 안 했을 때의 카디스의 차이는 엄청나서 정말 검까지 얻었다면 클리어는 불가능이다. 그러므로 엔딩을 보고 싶다면 얌전히 봉인을 해제하지 않고 카디스와 싸우도록 하자. 물론 해제하지 않은 상태라도 상대는 라스트 보스다. 굉장한 파워를 자랑하면서 공격을 해 온다. 공격 패턴은 2가지인데 하나는 빛의 탄환을 발사하는 것이고, 다른 하나는 회오리를 일으키는 것이다. 게다가 카디스가 데미지를 많이 입으면 그는 자신의 부하를 불러들여 합동 공격도 해댄다. 그러나 클리어 불가능은 아니므로 꾸준히 HP를 채우며 싸운다면 문제는 없을 것이다. 결국 카디스를 쓰러뜨리면 엔딩이 나온다.


▲이 봉인은 풀지 않는 것이 좋다


▲드디어 카디스 등장


▲부하도 등장한다


▲열심히 싸우도록 하자

엔딩



▲주인공- 해냈다. 내 손으로 신을..



▲카디스가 나온다





▲신이 검을 사용하는 자에게 죽음을 맞이하다니...이 저주받은 영혼은 미래에 영원히 내 손안에서 고통받으리라.



▲그래 그런가 사신이라 하더라도 신⋯.신을 섬멸하고자 하는 것도 인간이기에 그러한가 하지만 목숨을 태워 없애 버리는 것도 인간에게만 허락된 일인지도 모르겠군(도대체 이게 무슨 소리냐!)



▲저 세상이 존재하는 한, 언젠가 다시 만나는 것도 가능하겠지. 그때는 마시지 못했던 술잔을 나눠보자구 친구여



▲그렇다 역사에 알려져 있는 것치고 진실이 있을 리 없다. 하지만 역사에 알려져 있지 않은 사실을 사람들이 알 리도 없겠지. 꿈도 아니고 거짓말도 아니고 단지 기억속에 남아 전해지면 되겠지



▲신왕력 525년 역사에는 이렇게 알려져 있다. 사신전쟁은 종결하고 지상에 파괴의 여신 카디스가 부활한 적은 없었다라고



▲그인생이란건 어차피 사람들의 입을 통하여 전해지는 물거품의 환상에 지나지 않는 것이니까⋯
사신을 물리친 남자가 있었다. 역사에는 알려져 있지 않지만 나는 기억하고 있다. 단지 그것뿐이다

수고했어. 이건 팁이야

엔딩후의 게임

엔딩 후에 스탭롤이 흐른 뒤에 웬 천사(이름이 잘⋯)가 주인공을 안는 듯한 동영상이 나온 후에 세이브를 묻는다. 일단 세이브를 하자. 그리고 그 파일을 로드하면 카디스를 쓰러뜨리기 직전의 고블린 진지가 나온다. 거기서 워트가 있던 방으로 가보면 없던 텔레포트가 있는 것을 알 수 있다. 그리로 들어가면 상상을 초월하는 강력한 관문이 나온다.(장소는 주인공이 태어난 묘지의 지하이다) 관문을 모두 뚫으면 마지막에 워트가 기다리고 있는데 역시 주인공이 최강의 남자라고 한다. 그러면서 고대어 '미스릴로의 재생'과 아이템 선더 워드를 준다. 그리고 남은 것은 자유롭게 돌아다니던지 아니면 숨겨진 요소를 찾아다니던지 하는 것뿐이다.



▲여기에 텔레포터가 생긴다

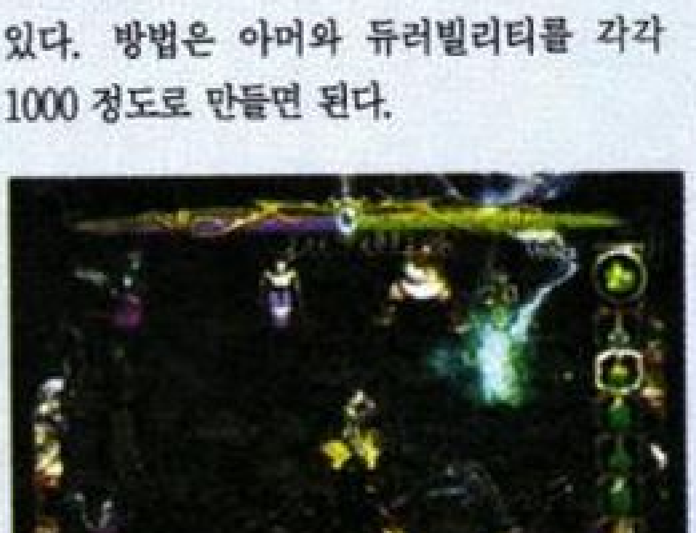


▲당신이 최고요

기묘한 함정

퀸커러 성에서 이상하게 아이템을 얻기 어려운 곳이 있는데 하나는 중간에 빛이 나면서 빛을 밟으면 몬스터가 나오며 시간을 재고, 조금만 움직이면 다시 원상태로 돌아가는 곳이다.

여기서는 몬스터의 공격을 고스란히 받으면서 80초를 버텨야만 아이템을 얻을 수 있다. 방법은 아머와 듀러빌리티를 각각 1000 정도로 만들면 된다.



▲그냥 맞는 수밖에 없다

또 하나는 아이템을 먹고 난 후에 문이 잠기며 몬스터가 무한정으로 나오는 곳이다. 이 곳은 문 밖에 있는 가디언을 마법으로 해치우는 수밖에 없다. 만약 MP가 모자라면 그냥 다시 로드를 하자.



▲그렇지도 처음에 황당했던 곳

마치면서

간만에 정말 즐겁게 플레이를 한 게임이다. 게임 시간도 적당하고 스토리도 재미있다. 무엇보다도 주인공을 고대어로 성숙시키는 재미가 아주 쏠쏠한 게임이다. 한마디 더 하자면 주인공은 바로 예전 육영웅 중의 하나인 베르도를 워트가 부활시킨 것이라는 것. 어둠의 섬 마모의 분위기가 잘 녹아 있는 이런 게임이라면 여러분들도 즐겁게 플레이를 할 수 있을 것이다.

GAME POWER 2000년 9월호 별책부록



2000년 8월 1일 발행 월간 통권 94호 1992년 등록 공보 라-05780 1999년 12월 7일 국유철도 특별승인 제15호 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 우편번호 121-160 / TEL: (02)3142-6845(해피·미디)